CONGOTIPOS

JUEGO DE ROL NARRATIVO

inicia

PLANTEO DEL ESCENARIO PERSONAL

PROCESO REFORZADOR NEGATIVO
Ciclos donde se refuerza en una dirección temida

ACCIÓN CRECIENTE

CONDICIÓN

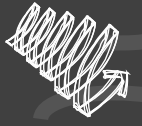
dorso

doblar

frente

PROCESO REFORZADOR POSITIVO
Ciclos donde se refuerza en una dirección deseada

ACCIÓN CRECIENTE



CONDICIÓN

dorso

doblar

frente

efecto mariposa

pequeñas variaciones grandes diferencias

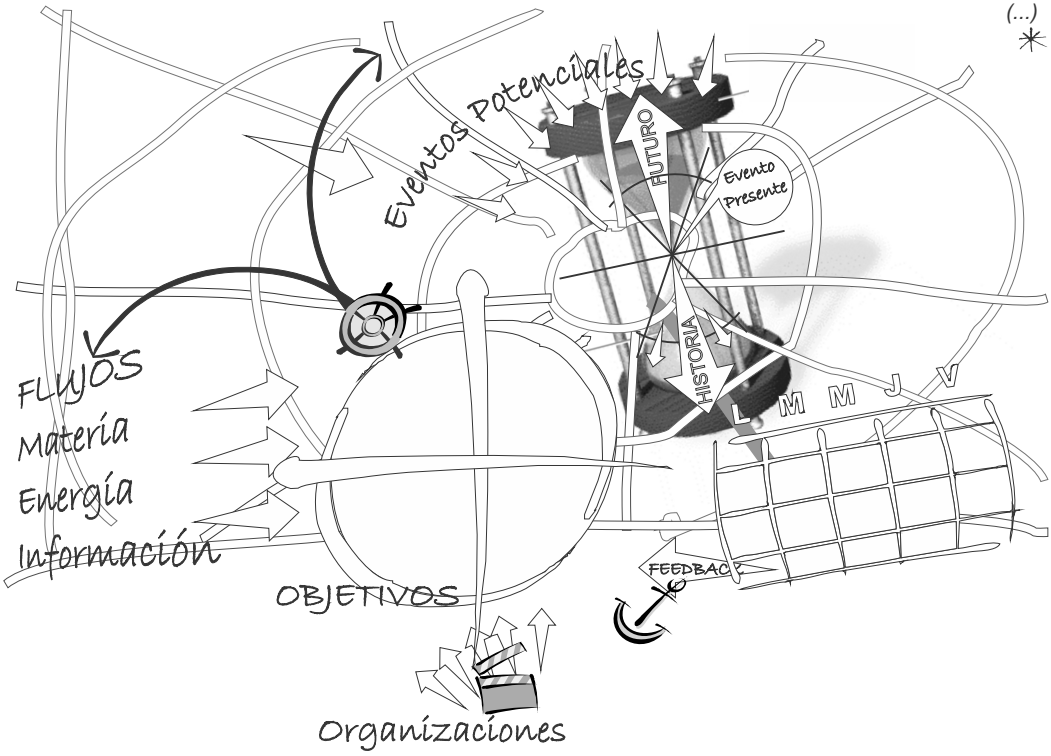
ISBN 978-1-387-37826-5

2017 - PROF. LUIS SORGENTINI - CC ATRIBUCIÓN-COMPARTIR IGUAL 4.0 INTERNACIONAL

Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI)
Corredor Productivo Turístico Cultural Italia Argentina para el Desarrollo Local, Regional y la Internacionalización del Territorio, Universidad Nacional de La Plata, Cátedra Libre (CPTCIA DLR IT UNLP CÁTEDRA LIBRE)
Facultad de Periodismo y Comunicación Social UNLP, Cátedra de Tecnologías en Comunicación

Congotipos

(...) los juegos de lenguaje (Sprachspiele) son en Wittgenstein experiencias de pensamiento en las que se pone en escena un uso más o menos bien delimitado de una o varias palabras. Estas experiencias son numerosas en los textos de Wittgenstein, y constituyen juegos de lenguaje virtual: a falta de poder delimitar estrictamente un juego de lenguaje real, es, no obstante, posible fabricar juegos de lenguaje que pragamáticamente permitirán mostrar el método del juego de lenguaje. Los juegos wittgensteinianos tienen, así, una función de creación, por la que Wittgenstein se propone actualizar el funcionamiento de la lengua. (...)



Etapas crecientes para jugar:

1. Entrenamiento en foro de debate para usuarios registrados:

https://groups.google.com/forum/#!forum/congotipos

2. Solitario: se incorpora el azar al mezclar el mazo e ir sacando de a una.

3. Con amigos: se incorpora la estrategia sobre la acción de otros que actúan en el mismo escenario.

Para su aplicación en la vida real, los usuarios de Congohelio, en puntos de incertidumbre, repasan todo el mazo contrastando la realidad con el tipo, para diseñar la acción a partir del principio administrativo.

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_del_lenguaje_(filosof%C3%ADa)

Descripción

Congotipos es el juego de rol narrativo en que se premia no solo la capacidad del jugador por representar correctamente a un personaje, la expresividad del jugador y la manera de narrar sus acciones, sino que además tiene gran importancia la coherencia sistémica con los sistemas de interacción y de organización que se describen en las páginas veintidós y veintitrés.
Es optativo iniciar el relato con o sin la cartografía para dibujar el escenario personal (congoHelio) como base para diseñar y observar la evolución en el tiempo del juego.
Si se reciben observaciones, aportes o críticas sobre la factibilidad sistémica del relato, se recurre a trazar (en la cartografía o en papeles en blanco), las fuerzas sistémicas que forman parte de la discusión. Pueden trazar los propósitos del personaje que trata de mantenerse, sistémicamente, en estabilidad dinámica con el entorno natural y social y, por otra parte, las expectativas de las organizaciones de pertenencia (congoCódice). Tanto los logros, habilidades, expectativas, fracasos o desilusiones, como la inclusión en instituciones, familias, organizaciones, ausencia de pertenencia, su abandono o pérdida de membresía por renuncias o despidos, deben tener correspondencia sistémica, como los ejemplos de las páginas treinta y ocho y treinta y nueve, en especial debe explicar sin contradicciones, su influencia en los subsistemas: Logro, Cogniciones, Emociones y Energía (en lo biológico, por ejemplo los cíclos de vida, los límites en el tiempo sin dormir, sin comer, sin respirar, etc). El jugador narra por escrito las acciones que lleva a cabo, aunando a la vez juego de rol con aspectos de la escritura de una novela y el análisis sistémico. Jugar Congotipos es descubrir cómo se desenvuelven las situaciones gracias a las ideas de todos los jugadores respetando reglas sistémicas, patrones o arquetipos y sus principios administrativos. La esencia del juego es la conversación. Los jugadores hablan de sus personajes y las situaciones que enfrentan, los describen y les dan vida hablando de ellos y como ellos.
Puede que los jugadores hablen del personaje en tercera persona, como un narrador que ve al personaje desde afuera, o puede que hablen en primera persona, metiéndose completamente en el rol de su personaje. Jugar es crear historias en las que los personajes de los jugadores son los protagonistas y todos los jugadores participan como narradores. No existe una historia prescrita, ni un argumento, éste se va creando en el juego mismo, a cada momento, con la participación de todos los jugadores. Las historias van estableciendo relaciones que producen cambios afectando a todos. El objetivo básico es manejar las palancas estructurales del comportamiento del sistema que emerge a partir de la misma narración. Las diferentes acciones, efectuadas por los protagonistas acentúan o atenúan las tendencias de comportamiento implícitas en el mismo.
Si el relato sucede en la vida cotidiana, los análisis sistémicos responden al conocimiento y habilidades alcanzadas por el sentido común, la opinión pública o publicaciones especializadas. Teniendo en cuenta, a su vez, las relaciones dentro de los grandes sistemas del mundo, como economía, educación, ciencia, política, derecho, religión y amor. También pueden ingresar a los sistemas eventos azarosos, barajando dentro de alternativas de ocurrencia posible, expresadas en los doce naipes estándar o creados para una relación de influencia sistémica establecida por el relato.
Si el relato sucede en universos creados, fantásticos, donde el narrador decide inventar recursos imposibles, estos deben expresarse también sistémicamente y respetar las reglas de influencia definidas, que deben conservar su coherencia. Si las reglas cambian, los procesos de cambio también deben ser coherentes a partir de variaciones posibles que son seleccionadas por alguna razón o causa y estabilizadas en un nuevo comportamiento.
Puede consultarse congoMitos a modo de ejemplo, cuya estructura se describe en la página cuarenta y tres.

Dinámica de Sistemas

El objetivo básico de la Dinámica de Sistemas es llegar a comprender las causas estructurales que provocan el comportamiento del sistema. Esto implica aumentar el conocimiento sobre el papel de cada elemento del sistema, y ver cómo diferentes acciones, efectuadas sobre partes del sistema, acentúan o atenúan las tendencias de comportamiento implícitas en el mismo. ✳
Ver el caso del señor del agua en página siguiente.

http://congohelio.blogspot.com/2010/12/congotipos-naipes-coleccionables.html

Instrucciones Rápidas

Si querés jugar de forma intuitiva podés optar por:
Primer jugada: 1.Elegí un congoTIPO. 2.Enviá un mail a congotipos@googlegroups.com (en el asunto pone el TIPO, por ejemplo: “Círculo Reforzador Positivo”). 3.Como respuesta recibirás la misión.

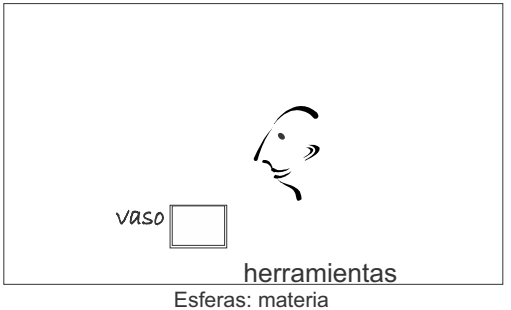
NIVEL DE COMPLEJIDAD: Nivel 1 (Proceso Reforzador Positivo). Nivel 2. ContoTIPOS inicia (Proceso Reforzador Negativo, Compensación entre Proceso y Demora, Límite al Crecimiento). Nivel 3. 12 CongoTIPOS 12 (Re-Versiones de tipos identificados por Donela Meadows y Peter Senge).

NIVELES SOCIALES: 1. Entrenamiento en foro de debate para usuarios registrados: https://groups.google.com/forum/#!forum/congotipos . 2. Con amigos: se incorpora la estrategia sobre la acción de otros que actúan en el mismo escenario. 3. Solitario: se incorpora el azar al mezclar el mazo e ir sacando de a una. Para su aplicación en la vida real, los usuarios de Congohelio, en puntos de incertidumbre, repasan todo el mazo contrastando la realidad con el tipo, para diseñar la acción a partir del principio administrativo.

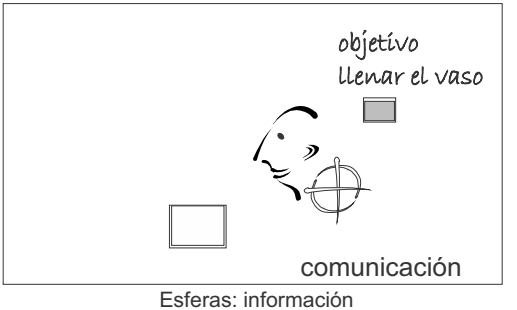
✳ Fuente: http://www.dinamica-de-sistemas.com

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

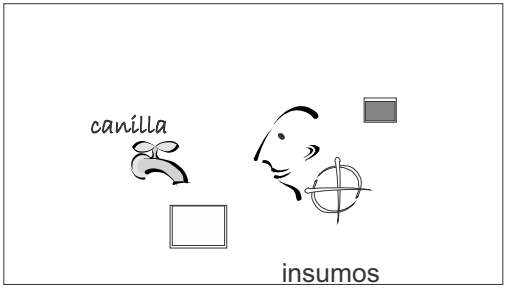
El señor del agua✳



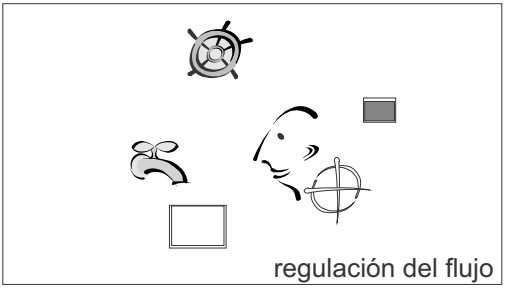
Esferas: materia

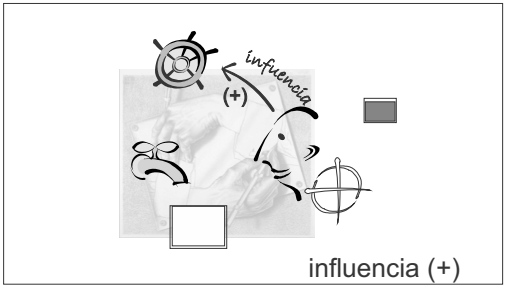


Esferas: información

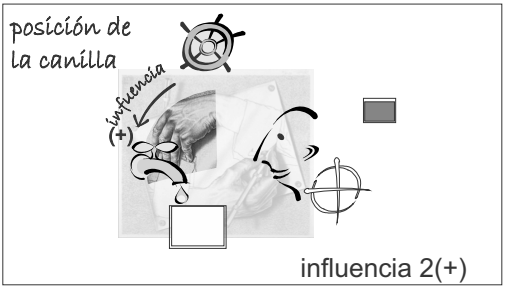


Esferas: energía





Intención

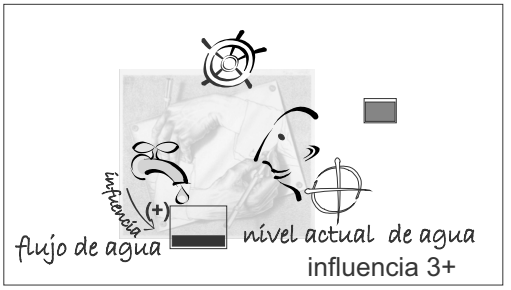


Acción

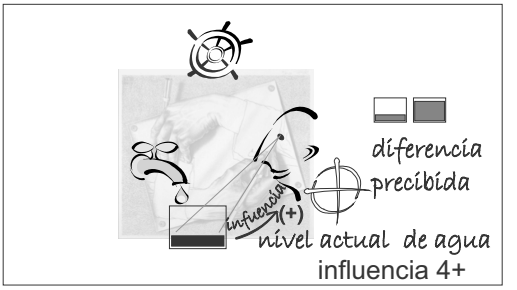
✳Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar

(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows,* citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*

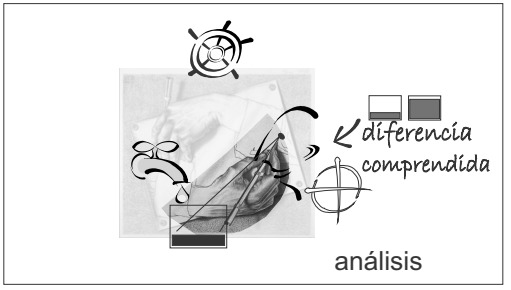
Observar los cuadros de cada hoja, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
Buscar diferencias y compararlas con las notas de los epígrafes.



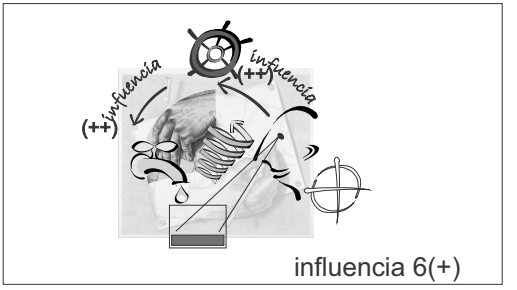
El señor está llenando un vaso con agua o...



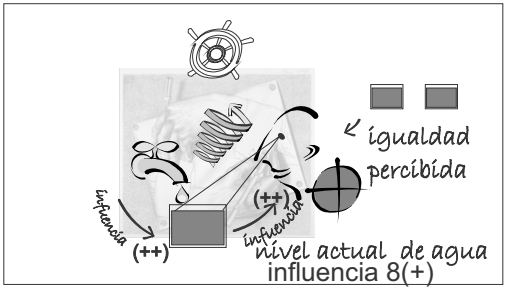
... por realimentación...



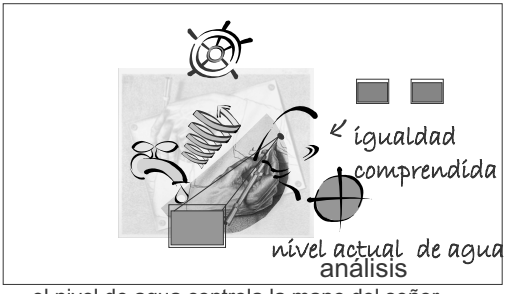
...el nivel de agua controla la mano del señor...



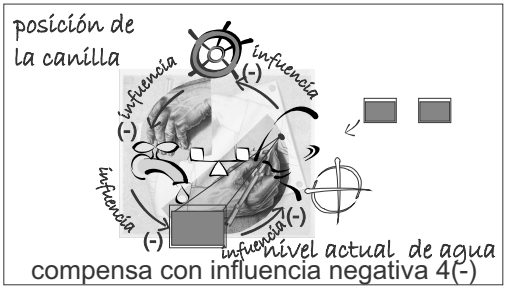
...para que ejerza acción reforzadora (insiste).



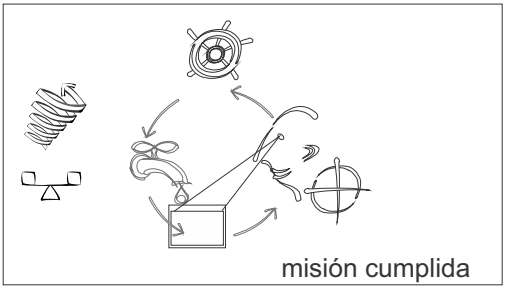
...y una vez alcanzado el objetivo, ...



... el nivel de agua controla la mano del señor...

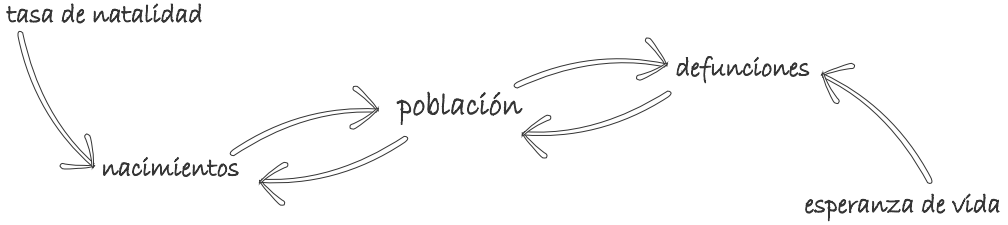


...para que ejerza acción compensadora.



Definición de Sistema✳

Un sistema es un conjunto de "elementos" relacionados entre sí, de forma tal que un cambio en un elemento afecta al conjunto de todos ellos. Los elementos relacionados directa o indirectamente con el problema, y sólo estos, formarán el sistema que vamos a estudiar.
Para estudiar un sistema hemos de conocer los elementos que lo forman y las relaciones que existen entre ellos.
En nuestra usual forma de análisis nos solemos centrar en las características de los elementos que componen el sistema, no obstante, para comprender el funcionamiento de sistemas complejos es necesario prestar atención a las relaciones entre los elementos que forman el sistema.
Es imposible entender la esencia de una orquesta sinfónica únicamente prestando atención a los músicos y a sus instrumentos, es la coordinación que tienen entre sí la que produce la música hermosa. El cuerpo humano, un bosque, una nación, el ecosistema de una barrera de coral son mucho más que la suma de sus partes.
Como dice un antiguo proverbio Sufí: Tu puedes pensar porque entiendes el concepto de "uno", y de ahí entiendes "dos", que es "uno" y "uno", pero para ello además haz de entender el concepto "y". Y así, por ejemplo, en el problema del tráfico confluyen muchos elementos relacionados entre sí: número de habitantes, número de coches, precio de la gasolina, aparcamientos, transportes alternativos, ... es con frecuencia más fácil y efectivo para solucionar un problema actuar sobre las relaciones entre los elementos (las "y"), que modificar los elementos.
Un buen método para empezar a definir un sistema es escribir el problema en el centro de una hoja en blanco, añadir a su alrededor los aspectos relacionados directamente con el problema, y alrededor de éstos últimos los otros aspectos relacionados con ellos, y por lo tanto que se relacionan indirectamente con el problema. Ese será el sistema que vamos a estudiar para plantear soluciones al problema. Ya sabemos que en teoría una mariposa volando en China puede llegar a provocar un tornado en el Caribe, pero en la práctica, incluiremos en nuestro estudio sólo aquellos elementos que tienen una influencia razonable en el comportamiento del sistema, ya que no hemos de olvidar que tenemos un objetivo: proponer alguna acción práctica que sea eficaz para solucionar el problema que estudiamos.
El sistema debe de contener el menor número de elementos posible, que nos permita realizar una simulación para explicar al final cuál de las propuestas de actuación que hemos estudiado es más eficaz para solucionar el problema que nos plantean.



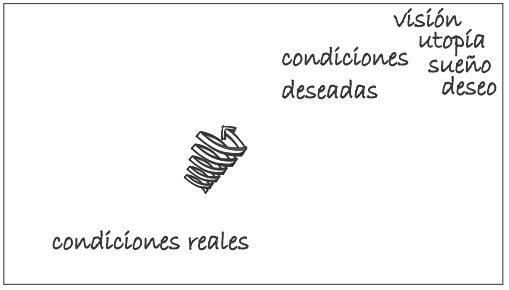
✳ Fuente: Teoría y ejercicios prácticos de Dinámica de Sistemas© Juan Martín García Cuarta Edición. 2017. http://www.dinamica-de-sistemas.com/libros/sistemas.htm

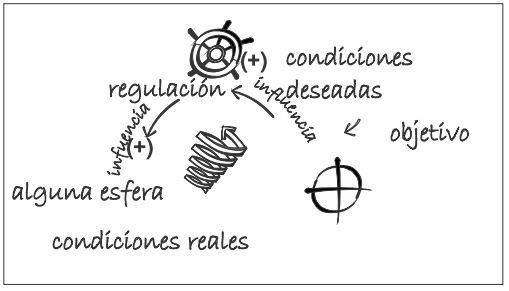
2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

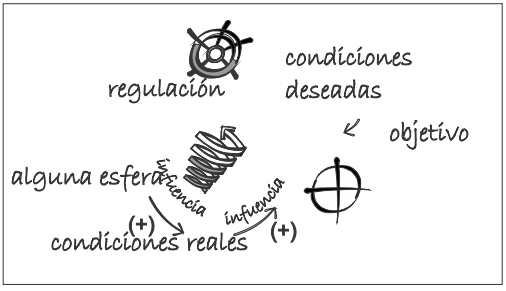
Elementos de acción reforzadora

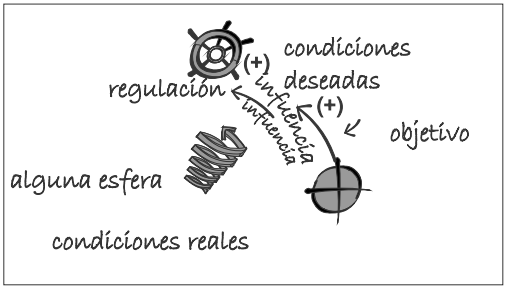
Supongamos un caso en que practicas el refuerzo de acciones de cambio.

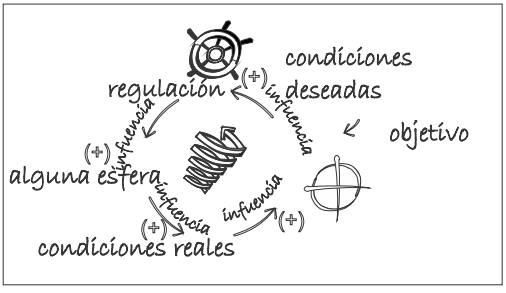
acción reforzadora deseada











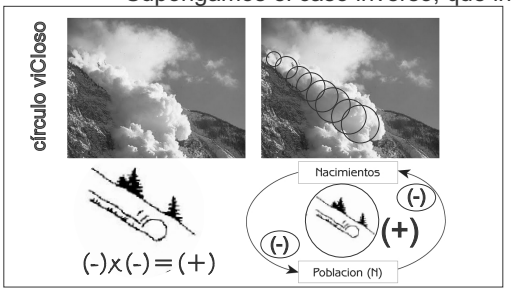
la estructura hace a la conducta

Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar

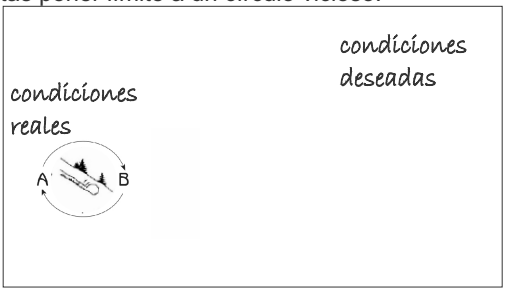
(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows,* citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*

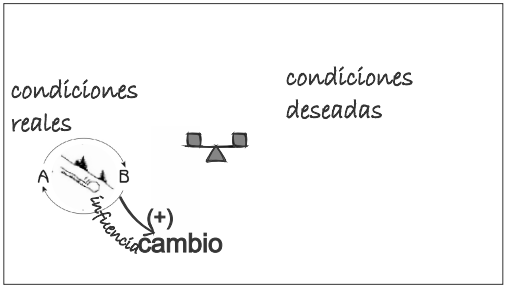
Elementos de acción compensadora

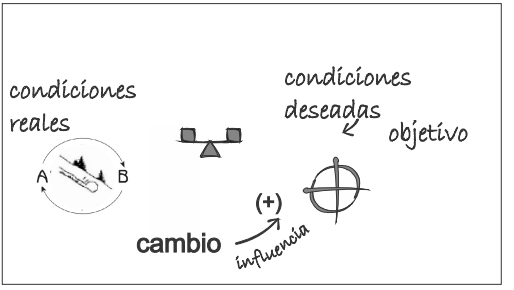
Supongamos el caso inverso, que intentas poner límite a un círculo vicioso.

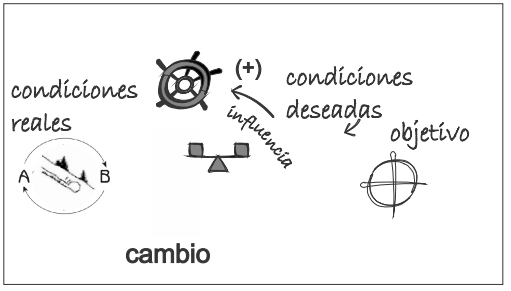


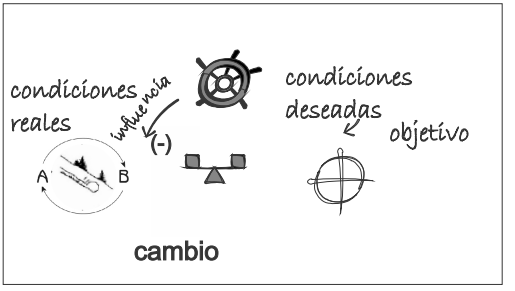
acción reforzadora temida

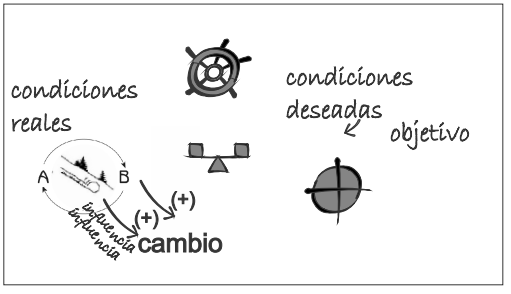


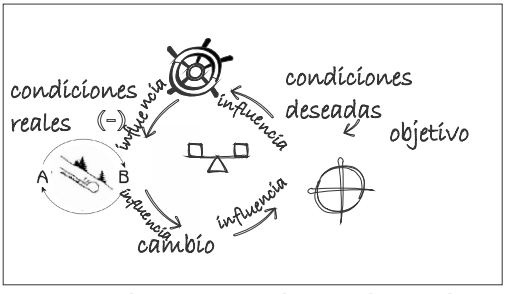












la estructura hace a la conducta

Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar

(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows*, citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*

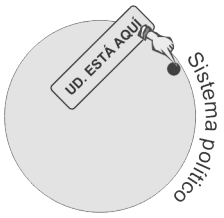
2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

Sistemas sociales

coordenadas

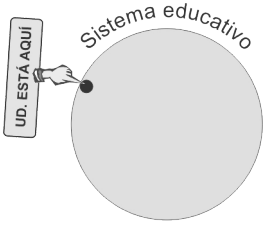
dinero

legalidad

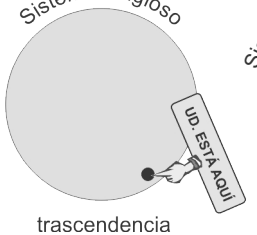


poder

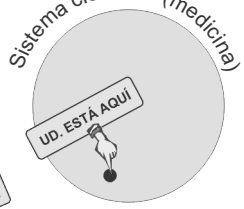
amor



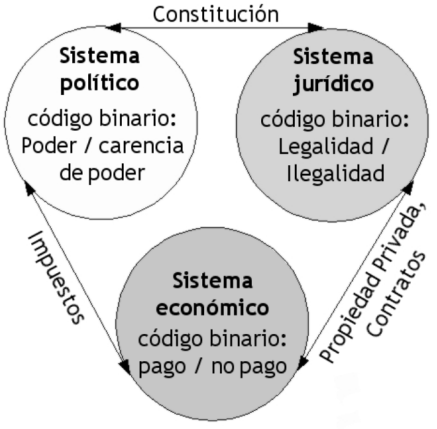
acreditaciones



trascendencia

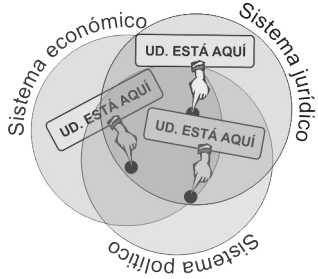


salud



acople estructural ✳

Cada sistema social tiene un modelo completo del mundo, en todos hay una imagen de cada uno de nosotros. Las imágenes pretenden ser un calco de las personas, pero están en código binario para cada uno de los sistemas. La imagen es un parecer, no el ser. Si nuestra conciencia está adherida a la imagen, cuando los sistemas se acoplan nuestra conciencia se desdobla creando zonas ocultas.



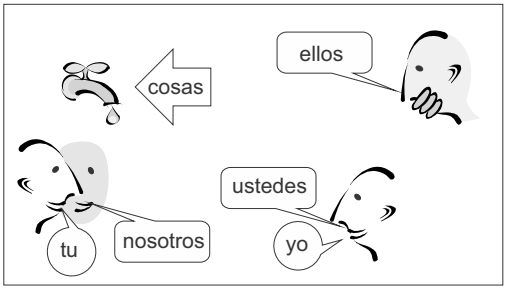
Si nuestra conciencia conserva su independencia o se viste de otros sistemas, los sistemas ignorados nos señalan como inadaptados. Leer más: https://sorgentini.wordpress.com/

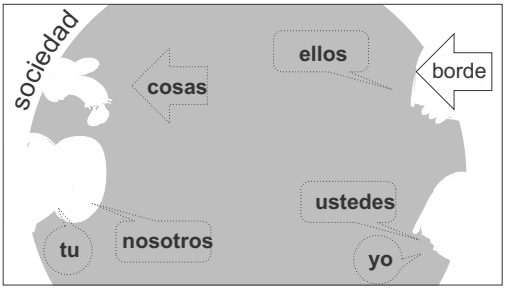
desacople esquizo

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Niklas_Luhmann.

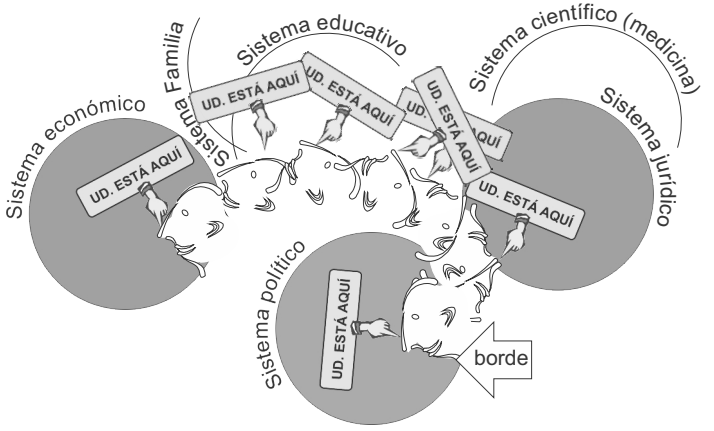
De Jpsaenz - Autor de: User: C.Löser, Traducción es: User: Jpsaenz, CC BY-SA 3.0

Comunicación



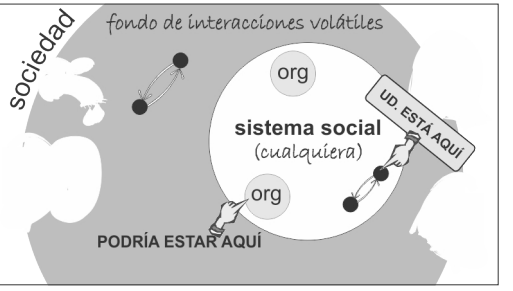


La sociedad es comunicacion y nada mas que comunicacion



Las entidades y sujetos, son diferidos, sustituidos por nombres que funcionan como máscaras. Nosotros somos externos a la sociedad. Formamos parte de la biósfera y de sistemas psíquicos inaccesibles, salvo por la comunicación, verdadera, falsa, aceptada o rechazada.
Si la sociedad emplea lenguaje y utiliza símbolos, surge el problema del error, de la ilusión, del abuso de los símbolos. Se presiona moralmente a la sinceridad ya que el proceso de la comunicación depende en absoluto de la confianza. Al problema de la falsedad misma, se suma el problema de la sospecha corrosiva que brota de la simple posibilidad de falsedad. ✳

Ud. está representado muchas veces: en cada sistema social y en cada organización que participa. Los sistemas sociales lo incluyen como población. La mayoría de las organizaciones lo excluyen como funcionario, empleado o miembro. Si no pertenece a ninguna organización es un excluído total.



org = organizaciones (empresarias, de gobierno y ONG)

✳ Fuente: La sociedad de la sociedad. 1997 Niklas Luhmann.

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

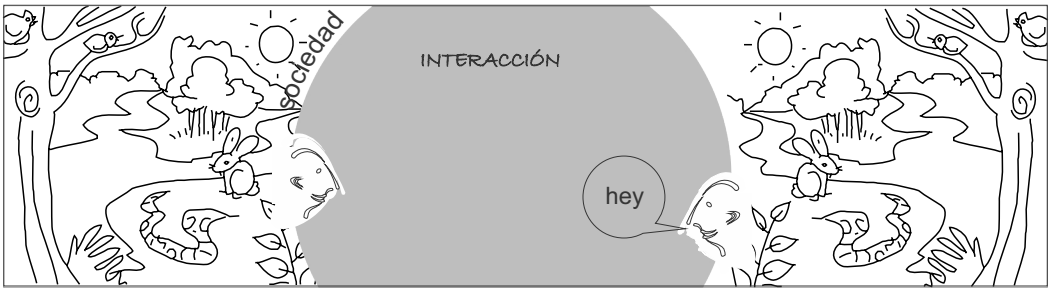
Problemas Ecológicos

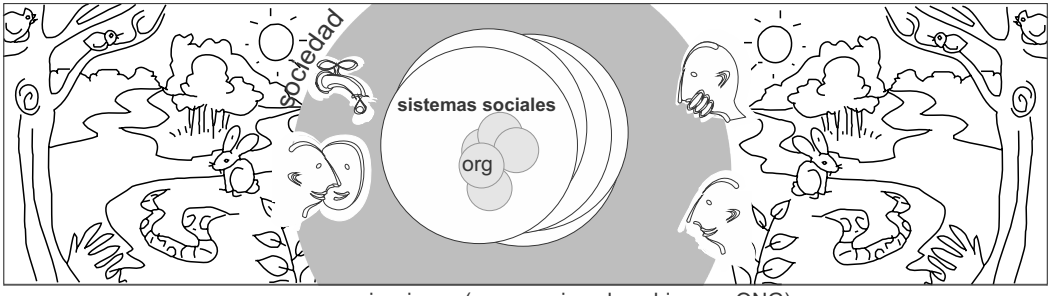
Frente al caos ambiental, cada sistema funcional reacciona a su manera: la política retóricamente, la economía con alza de precios, la ciencia mediante proyectos de investigación. Resulta difícil coordinar soluciones a problemas como el deterioro ambiental del planeta. Cada sistema sigue su propia lógica, es improbable que puedan llegar a un “acuerdo”. Una solución científica puede no ser ni política, ni económicamente rentable. ✳

Cada sistema funcional puede desarrollar sólo la propia función. Ningún sistema puede intervenir en lugar de otro en caso de emergencia. En el caso de una crisis de gobierno, la ciencia no puede prestar ninguna ayuda con sus verdades. El sistema de la política no dispone de ninguna posibilidad propia para realizar el éxito de la economía por más importante que sea para la política esa dependencia y por más que actúe como si realmente lo lograra. La economía puede participar en la ciencia condicionando los pagos en dinero, pero ni con todo el dinero puede producir verdades. ✳

✳ Fuente: La sociedad de la sociedad. 1997 Niklas Luhmann.

Dos clases de entornos



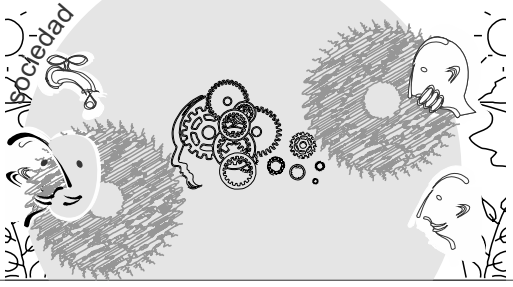


org = organizaciones (empresarias, de gobierno y ONG)

Todo lo que no es comunicación pertenece al entorno: lo ecológico y los seres humanos que aportamos conciencia a la comunicación.

La biomasa de los cuerpos humanos participa de ambos entornos y ofrece el punto de vista desde el cual la comunicación se ocupa de problemas de supervivencia de la humanidad.

La sociedad global transforma el entorno en forma acelerada.



Altera la “ecología” y deforma las "conciencias".

Fuente: La sociedad de la sociedad. 1997 Niklas Luhmann.

2017 - Luis Sorgentini CC

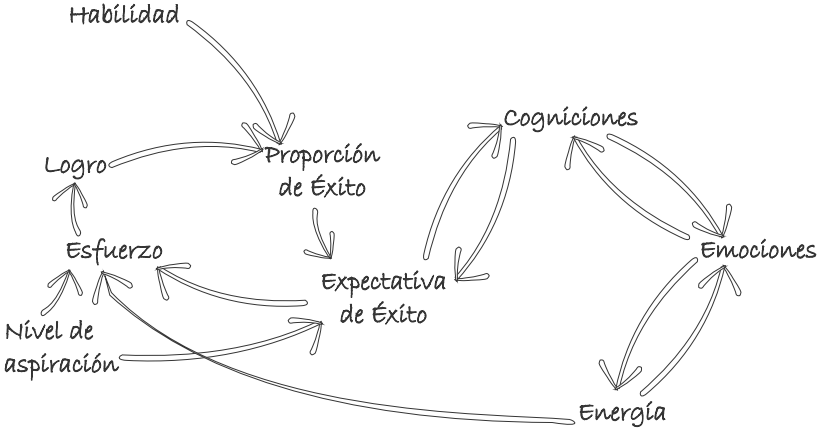
2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

Un modelo sobre la depresión

La disparidad de criterios de cada sistema funcional, configura el deseo hacia aspiraciones de consumo en la economía, poder en la política y los organigramas, libertad e igualdad en el derecho, fundametalismos en la religión y en el deporte, ilusiones en el amor, derechos de autor y control de la verdad en la ciencia, supremacía de las credenciales en las escuelas. Distinción, admiración o sorpresa en el arte y la cultura. Por lo tanto Ud. nunca estará satisfecho.

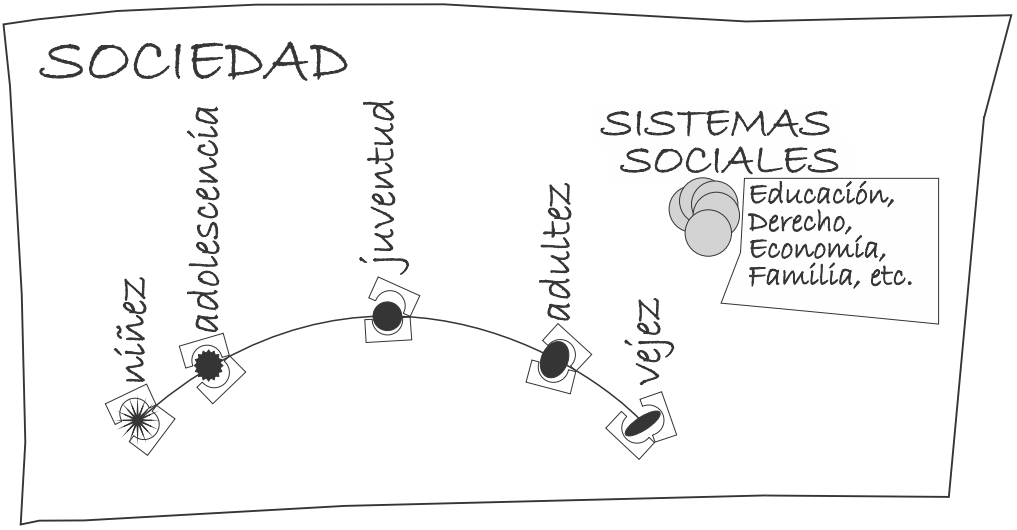
Carlos Camacho✳
vararey@us.es

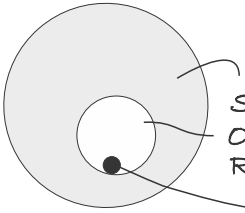
El modelo que ofrecemos aquí puede considerarse como una aproximación desde la perspectiva de la Dinámica de Sistemas a los mecanismos que dan lugar a una depresión de carácter exógena.
Digamos en primer lugar que consideramos la depresión como un caso particular de estabilidad de un sistema. En este sentido, enlazamos con el planteamiento general de la teoría de sistemas, merced a la cual los distintos sistemas presentan principios de organización equivalentes, estos es, existe un cierto isomorfismo entre diferentes tipos de sistemas, sean éstos físicos, biológicos, sociales o psicológicos.
Algunos conceptos nos han resultado útiles, tales como el de variedad requerida de Ashby merced al cual la estabilidad (y por qué no, la supervivencia) de un organismo depende de su capacidad de generar una variedad de respuestas equivalente a la variedad de perturbaciones a las que es sometido. Igualmente, el concepto de tasa de renovación de Margalef nos ha resultado provechoso para comprender los procesos de cambio en los distintos subsistemas del modelo. Y por último la Teoría de Catástrofes de Thom, que explica cómo una pequeña perturbación en un sistema puede provocar la ruptura de equilibrio.
El modelo en cuestión consta de cuatro subsistemas: Logro, Cogniciones, Emociones y Energía (o biológico). El subsistema de Logro es el más exterior de todos ellos, a nivel de comportamiento humano, y es el que arrastra en sus efectos al restos de subsistemas, cada uno de ellos más interior. Es en el primer nivel donde se encuentran las mayores posibilidades de intervención, afectando a los restantes sus consecuencias de una forma un tanto automática.
En una primera aproximación verbal al modelo diremos que la depresión surge en un contexto de adaptación como consecuencia de un intento por parte del sujeto por ofrecer una alternativa de respuesta a una determinada perturbación del medio. Cuando esto sucede, y tras una cadena de acontecimientos, la variable última del sistema -sistema biológico- queda afectada y la persona se precipita en una depresión. En términos más concretos, diremos que el sujeto no puede controlar ciertos acontecimientos del medio, percibe que carece de control, lo que origina una respuesta emocional -ansiedad-, que será mayor cuanto más negativa sea la interpretación establecida al respeto -cogniciones-. Si la situación de ansiedad se hace persistente y alcanza una cierta intensidad, se llegará a producir una alteración más o menos profunda del sistema nervioso -agotamiento nervioso- que dará lugar a ciertas perturbaciones fisiológicas: cansancio crónico, insomnio, anorexia ..etc. A partir de ahí el sujeto carecerá de fuerzas para hacer frente a las demandas del medio, emitirá menos conducta, menos control y entrará en la dinámica del círculo vicioso.
El diagrama causal que resume estas ideas:



✳ Fuente: http://www.dinamica-de-sistemas.com/revista/0611b.htm

Arco de la vida



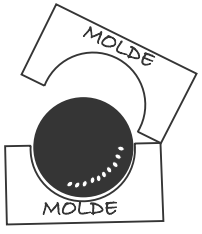


ROLES

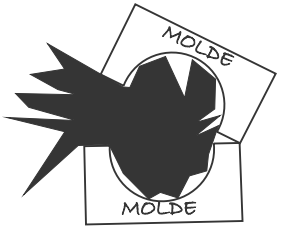
Alumno, Maestro
Funcionario, Empleado
Padre, hijo, etc

LA SOCIEDAD PRODUCE LOS ROLES

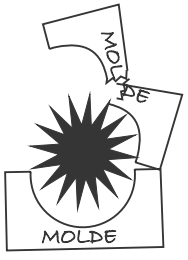
(cada sistema colabora)



(zonas ocultas)
ADAPTADO
(Neuróticos Ezquizo)



(no tiene plasticidad)
LOCURA
(Psicóticos)



(rompe el molde)
DELITO
(Delincuentes)

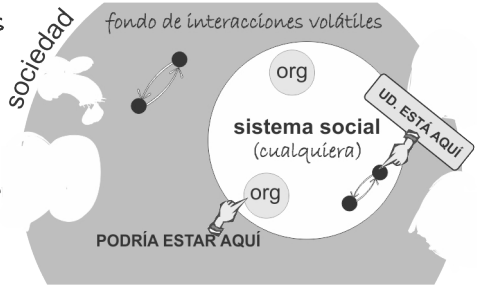
✳ Fuente: https://issuu.com/luissorgentini/docs/rehabilitaci__n-unidad-33-final
y video en https://youtu.be/3X4WURi6RM0

2017 - Luis Sorgentini CC

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

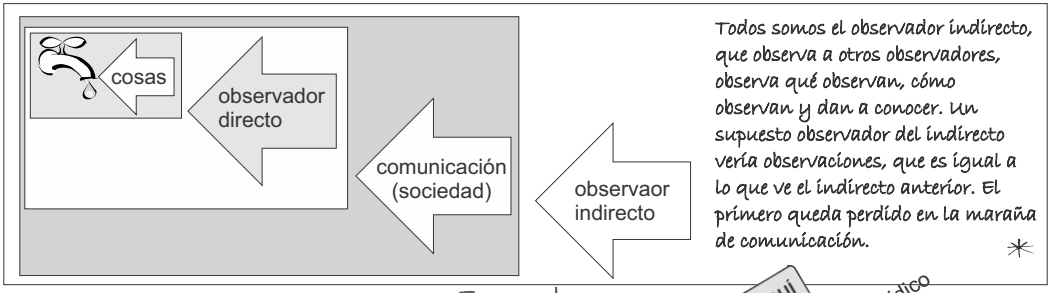
Piedra libre para el observador

La comunicación es el producto de tres selecciones

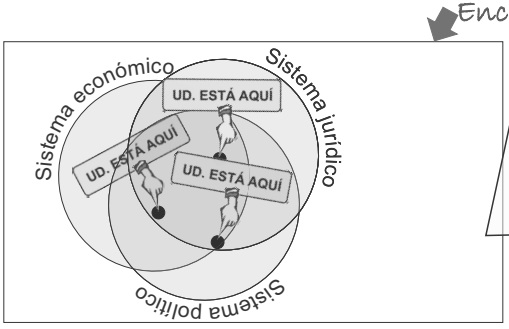


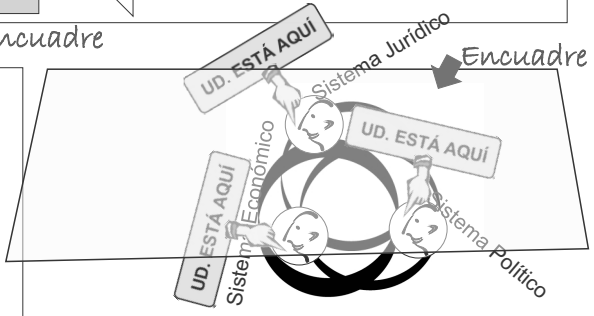
Selección 1: la información (incertidumbre del encuadre)
Selección 2: dar a conocer (incertidumbre de la intención)
Selección 3: entenderla (incertidumbre del buen entendedo

org = organizaciones (empresarias, de gobierno y ONG)

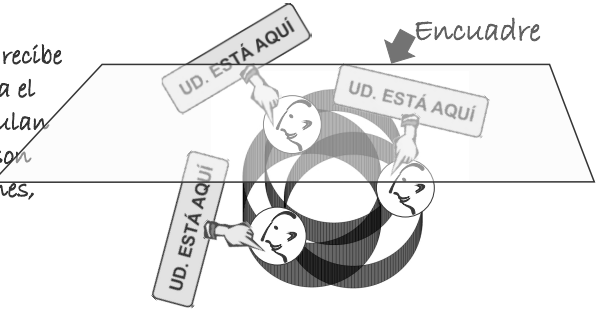


Todos somos el observador indirecto, que observa a otros observadores, observa qué observan, cómo observan y dan a conocer. Un supuesto observador del indirecto vería observaciones, que es igual a lo que ve el indirecto anterior. El primero queda perdido en la maraña de comunicación. ✳



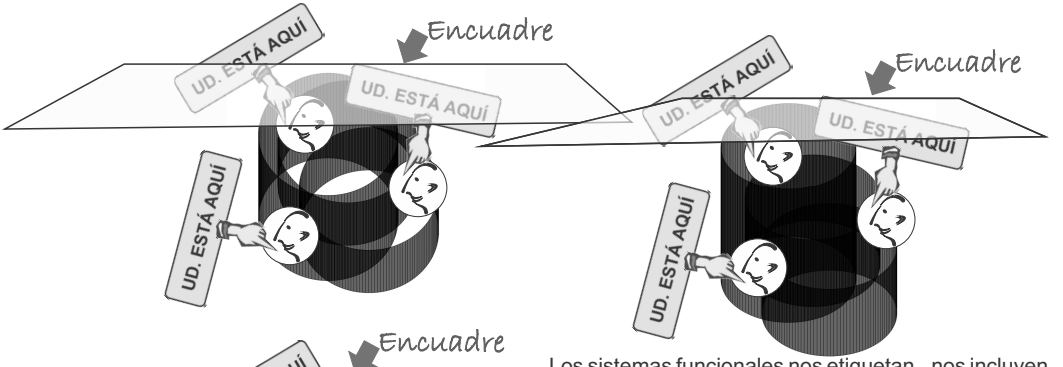


Cuando Ud. llega al mundo, la sociedad lo recibe con historias, cada sistema funcional narra el existir, de cada persona. Ésas historias circulan en su mente dándole forma. Las historias son comunicación, producto de las tres selecciones, mencionadas arriba: Encuadre, Intención, Comprensión.

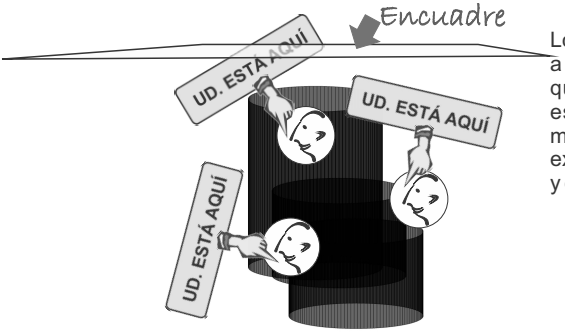


✳ Sin entrar en la lógica matemática, N. Lhumann relaciona esto con “la reentrada de la forma en la forma, que es igual a la forma” citando a Laws of Form [Las Leyes de la Forma] de Spencer Brown.

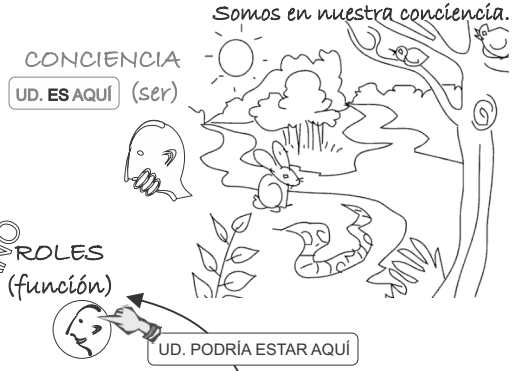
Cambiando el punto de vista

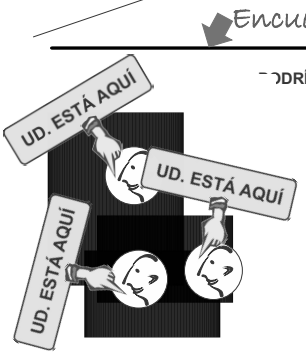


Los sistemas funcionales nos etiquetan, nos incluyen a todos como población (las organizaciones solo a los que tienen roles). Las etiquetas tienen moldes estrictos. Las conciencias saludables tratan de mantenerse libres y, por ello, responsables. Somos externos a la sociedad. Formamos parte de la biósfera y de sistemas psíquicos.



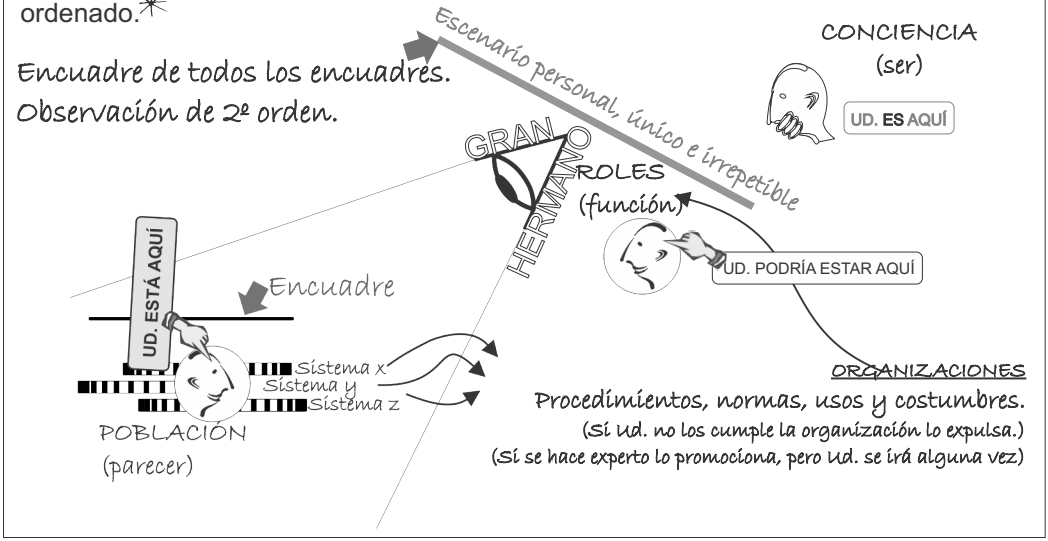
Como una araña, nuestra mente lógica, continuamente crea historias sobre nuestras vidas, sobre quiénes somos, cómo somos, qué nos pasará y porqué. La historia nos cubre como una segunda piel. La araña, finalmente, se acerca a nuestros oídos y susurra el último engaño. El fraude final. "Soy tú".✳

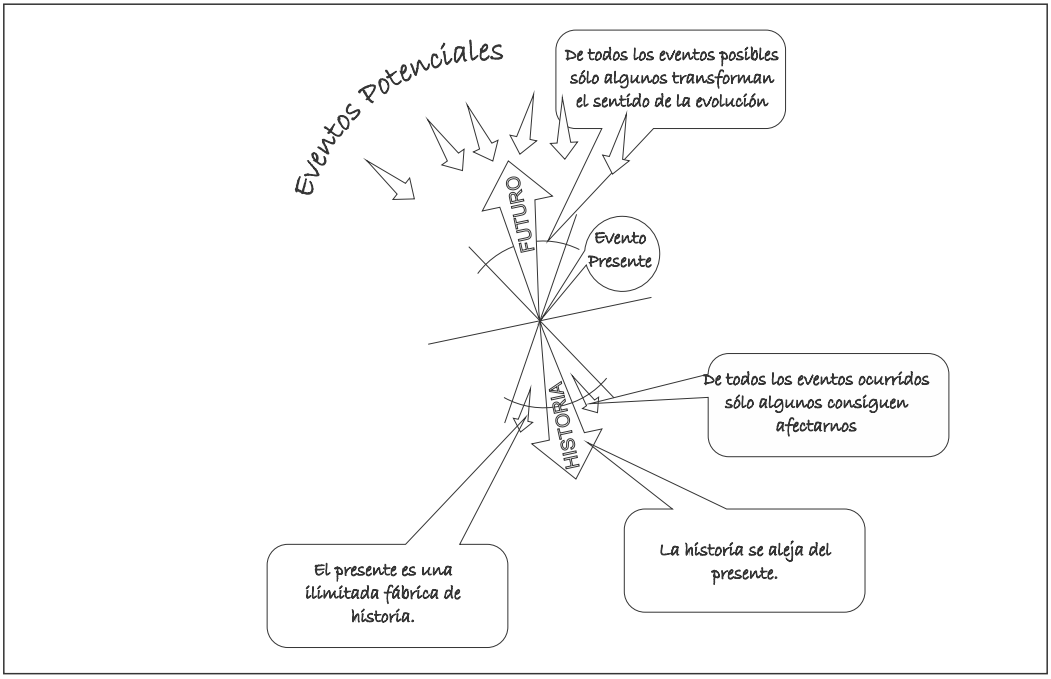




✳ Fuente: https://grupoact.com.ar/la-arana-mental-que-afirma-ser-nosotros/

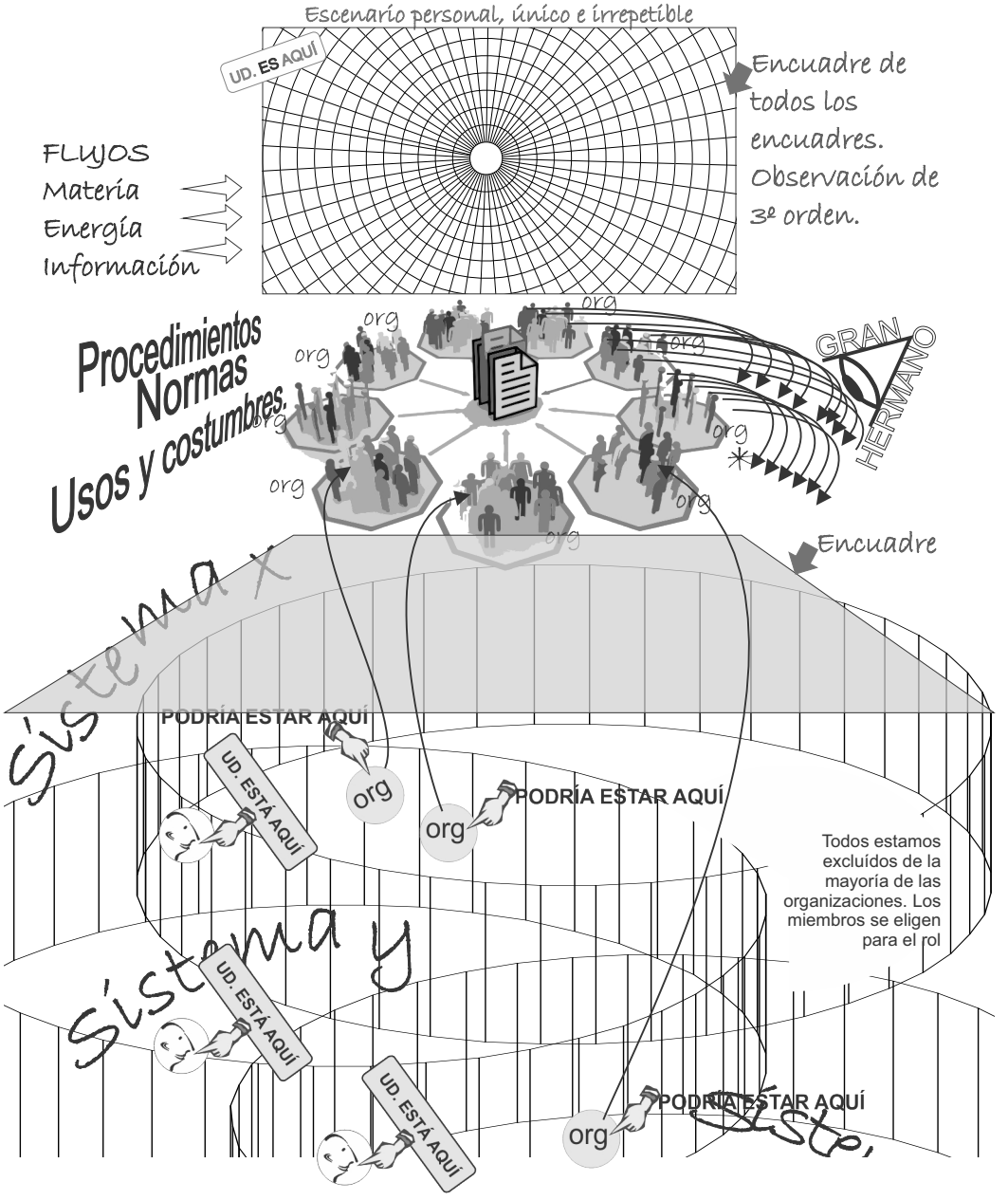
Si bien la Conciencia ejerce roles, es responsable del mundo que construye. Debe Ingresar al sistema con valores propios, sino será irresponsable, dirá me fue ordenado.✳





✳ Leer mas: https://sorgentini.wordpress.com/

CONCIENCIA



Todos estamos incluídos
en los sistemas sociales

✳ org = organizaciones (empresarias, de gobierno y ONG)

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

Sistemas de Interacción✳

Continuamente se forman y se vuelven a deshacer

Distinciones sistema/entorno totalmente efímeras, triviales, de breve duración, sin forma estable y sin ser legitimada por la sociedad. Las grandes formas de los sistemas-parciales de la sociedad flotan en un mar de pequeños sistemas.

Nada domina

La formación de sistemas sociales puede efectuarse fuera de los sistemas primarios de la sociedad. Precisamente las llamadas relaciones “interface” entre los sistemas funcionales utilizan interacciones y organizaciones, las cuales no se dejan ordenar unilateralmente en ningún lado.

El espacio

La sociedad está afuera y adentro de la interacción. La diferencia presente/ausente permite hablar de los presentes y de los ausentes, reingresando la diferencia en la sociedad del lado de los presentes.

El tiempo

La sociedad se realiza como interacción y reaparece en la perspectiva del antes/después de la interacción que está en curso.

Lo social

Los copartícipes adquieren individualidad en la interacción, gracias a los recursos que pueden movilizar en otras interacciones, a las tareas que deben realizar y al tiempo que deben invertir. Se decide en la interacción las consideraciones, la precaución, la reserva de información, la discreción, la desconfianza. La sociedad gana distancia respecto a sí misma.

Primacía de la función

En la antigüedad, aquellos con quienes se vivía en competencia o en conflicto podrían llegar a necesitarse. Hoy el intercambio, competencia, cooperación y conflicto pueden ocurrir sin consideración. Pueden reforzarse las asimetrías específicas a la función, porque ya no necesitan consideraciones por otros roles.

Fragmentación

El fragmento de experiencia al cual se puede acceder en la interacción cubre tan sólo una mínima parte del saber —disponible en la forma de escritura, televisión o internet.

Ilusión de Racional

Cuanto más compleja es la sociedad, más férrea es la simultaneidad —y por tanto la imposibilidad de ejercer influencia sobre lo que de hecho sucede en cada momento; y tanto más ilusoria la fe de que esto pudiera en la forma de interacción (diálogo, acuerdos recíprocos) conducirse en forma racional.

✳ Fuente: La sociedad de la sociedad. 1997 Niklas Luhmann.

Organizaciones✳

Hay en todos los sistemas sociales

Pueden distinguirse organizaciones económicas, estatales y otras organizaciones políticas, sistemas escolares, organizaciones científicas, jurídicas y legislativas.

Pertenecer es optativo y se refiere a un rol

Estar afiliado a las organizaciones no es obligatorio. La membrecía se adquiere por decisión bilateral y puede perderse por decisión unilateral (renuncia o despido). No se refiere —como en las corporaciones medievales— a toda la persona, sino tan sólo a un rol entre otros.

Atan a los miembros con el programa

Cada cual, como miembro de una organización, debe actuar en correspondencia a las expectativas. Se vincula mediante la entrada y corre el peligro de perder la membrecía si se opone obstinadamente.

Ejecutan la función pero no toda

Se forman en los sistemas sociales para la realización de operaciones que ejecutan la función del sistema que se trate. Ningún sistema social puede alcanzar su unidad como organización. Ninguna organización puede atraer hacia sí misma todas las operaciones del sistema.

Solo son responsables de sí mismas

No hay jerarquía entre sistema social y organizaciones. Las organizaciones desarrollan una dinámica propia que es observada por las demás; todo se reactualiza permanentemente, por ejemplo, en la forma del mercado, de la opinión pública, de publicaciones científicas o de textos jurídicos.

Ninguna representa al sistema

Los retro-acoplamientos no pueden comprenderse como modelos de equilibrio. Tienden a las agregaciones de efectos repentinos (reactivos), que a su vez influyen a las organizaciones desde fuera y pueden llegar a transferir los trastornos que de ahí surgen a otros sistemas sociales.

Resuelven la diferencia inclusión/exclusión

Los sistemas sociales consideran el acceso para todos como el caso normal. Para las organizaciones vale lo opuesto: ellas excluyen a todos excepto a los miembros elegidos de manera altamente selectiva.

Estructura formal para decisiones sobre decisiones

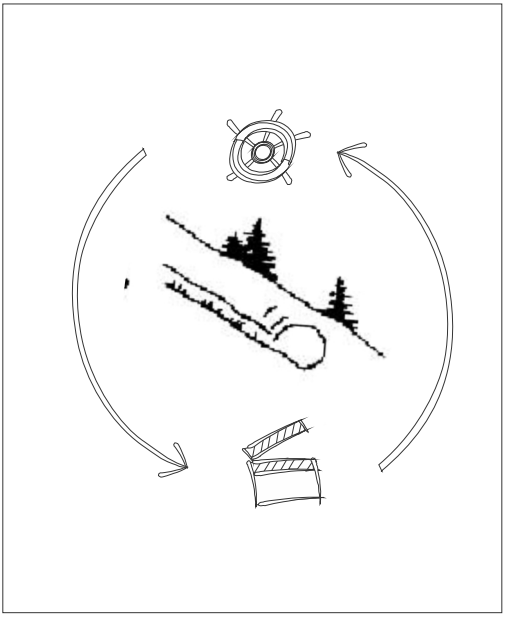
Garantiza decisones sobre las cuales ella ha decidido. A través de la forma “plan => puesto”; decide sobre la creación de puestos, que permite decidir sobre los ocupantes, las tareas y dependencias. También, modificar todo esto mediante decisiones.

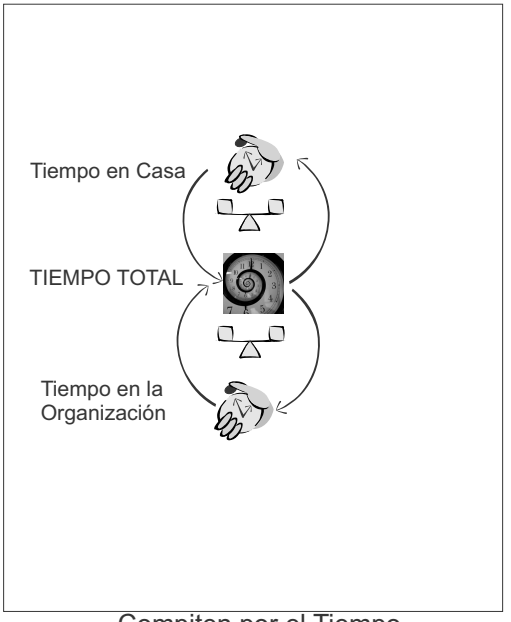
✳ Fuente: La sociedad de la sociedad. 1997 Niklas Luhmann.

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

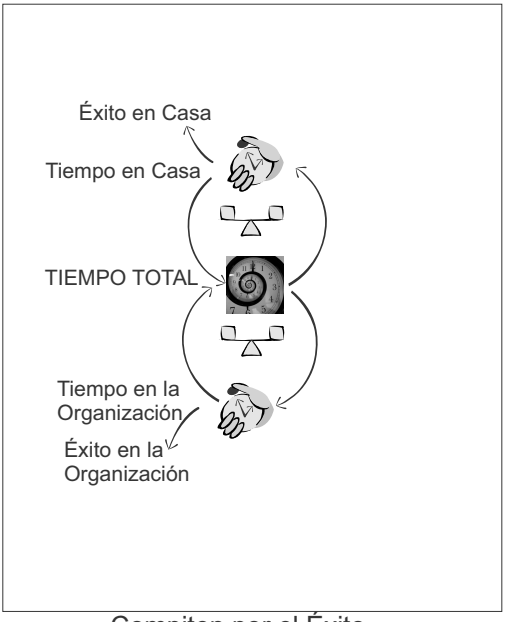
Deterioro mutuo

Nosotros regulamos las organizaciones y a su vez estamos siendo regulados por ellas.
Análisis de la evolución del vínculo por tiempo.





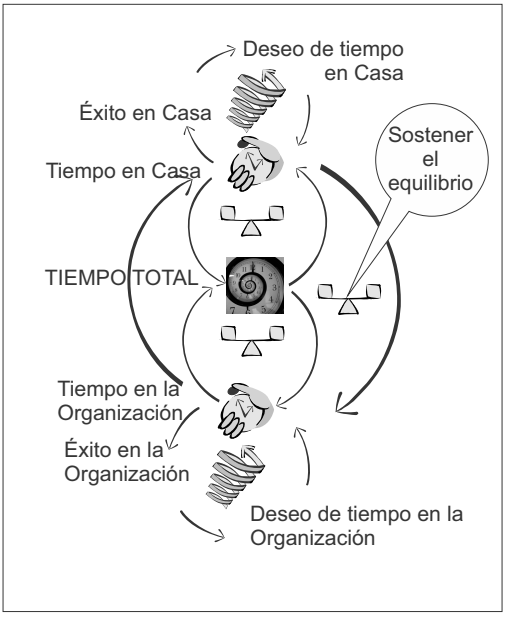
Compiten por el Tiempo

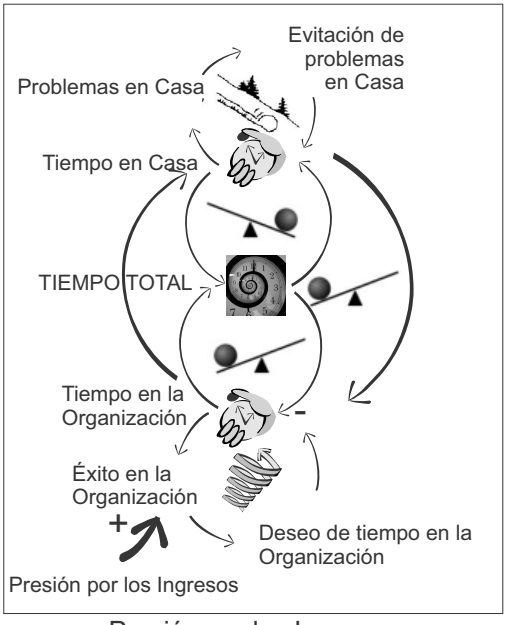


Compiten por el Éxito

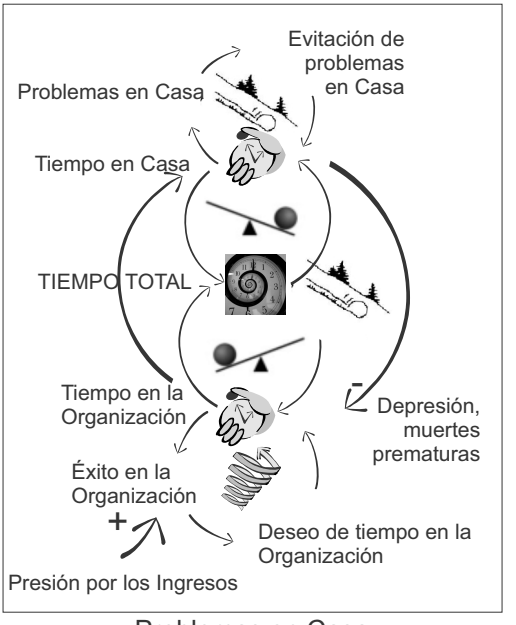
✳ Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar
(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows,* citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*

Compiten por ¡el Deseo!





Presión por los Ingresos

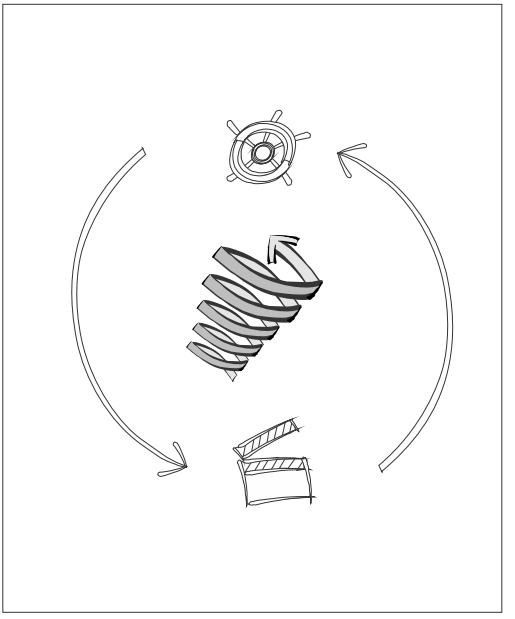


Problemas en Casa

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

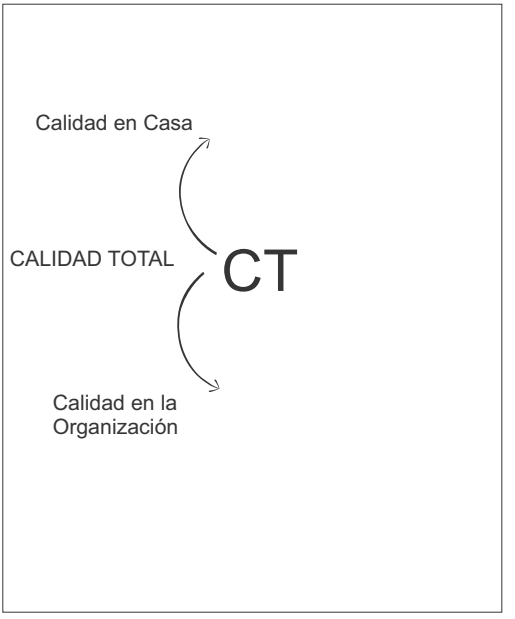
Desarrollo mutuo

Las organizaciones nos regulan y a su vez están siendo reguladas por nosotros. Análisis de la evolución del vínculo por Calidad.



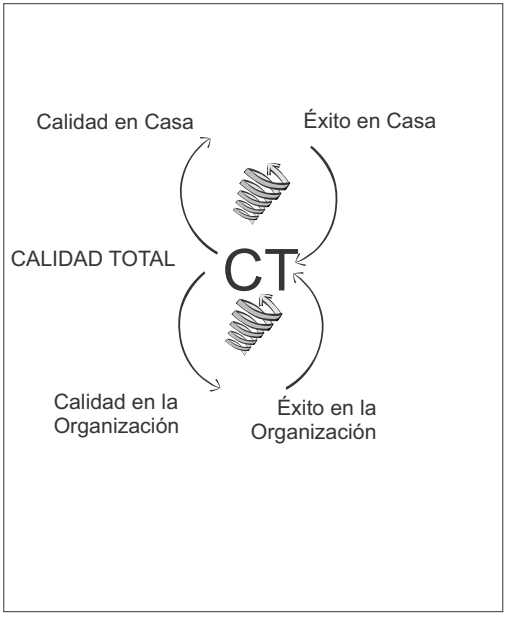
CALIDAD TOTAL CT

Vínculo por Calidad

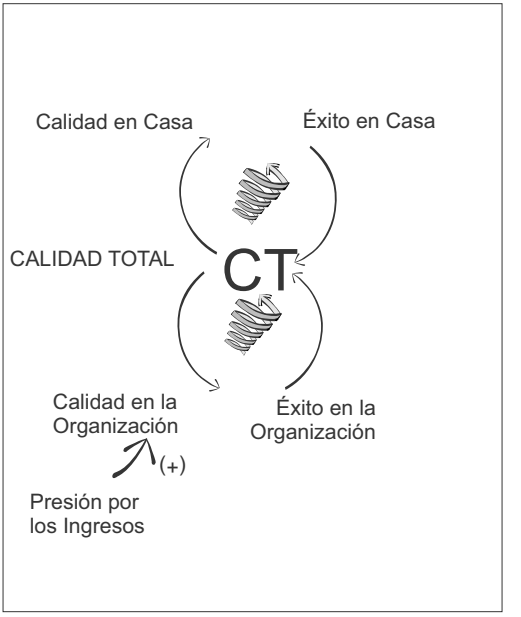


Comparte Calidad

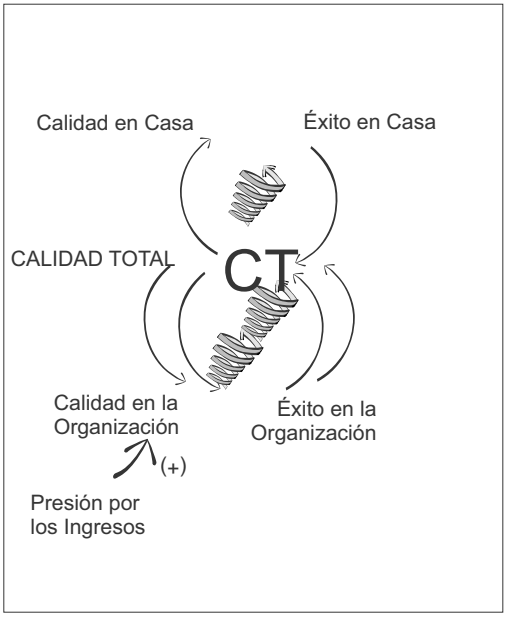
✳ Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar
(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows,* citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*



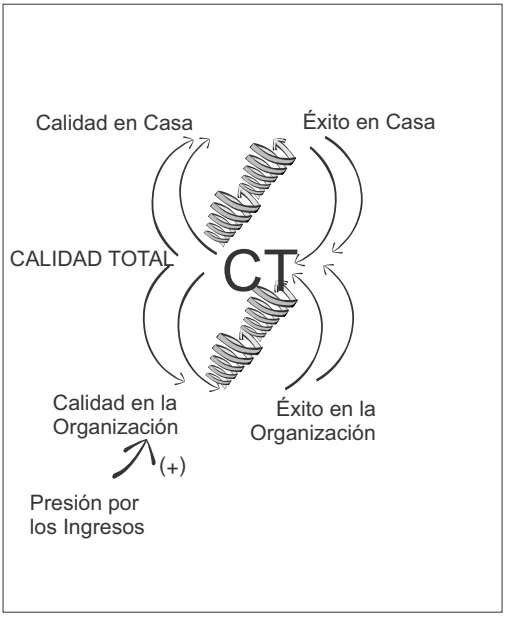
Retroalimenta Calidad



Presión por los Ingresos



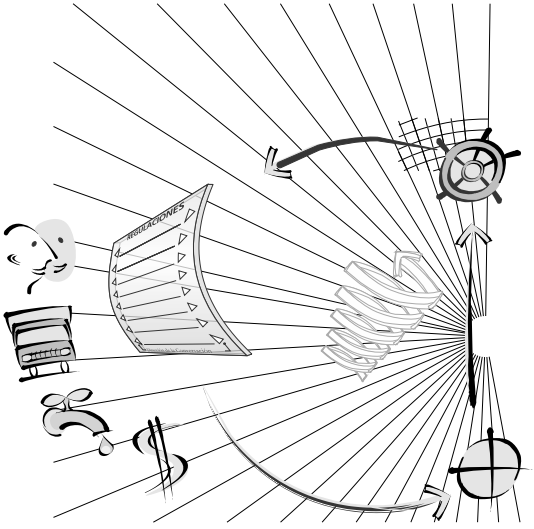
Refuerza Calidad en Organización



Refuerza Calidad en Casa

✳ Fuente: http://congohelio.blogspot.com.ar
(re) Versión de "Círculos de causalidad" de *Donella Meadows,* citado por *Peter Senge en La Quinta Disciplina.*

Estructura de Tracción círculo reforzador de flujos mediante interacciones.



Un motor muy poderoso sin la capacidad de controlarlo

Experiencia en Regulación*

1

Objetivos

2

escenario

3

esferas

acciones y recursos para alcanzarlos

4

Tracción: interacciones, flujos. Un motor muy poderoso sin la capacidad de controlarlo

realimentación

5(+)

Proceso Reforzador

(+)

5(++)

Proceso Reforzador

(++)

5(+++)

Proceso Reforzador

(+++)

5(++++)

Proceso Reforzador

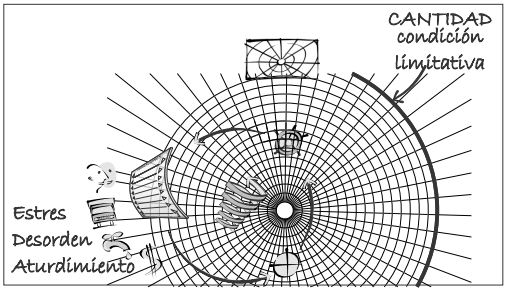
(++++)

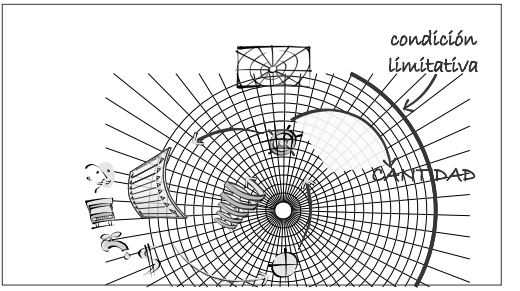
Escenario personal único e irrepetible

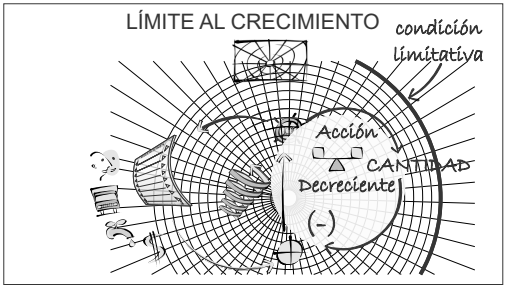
* Leer mas: https://sites.google.com/site/congocodice/accion/regulacin

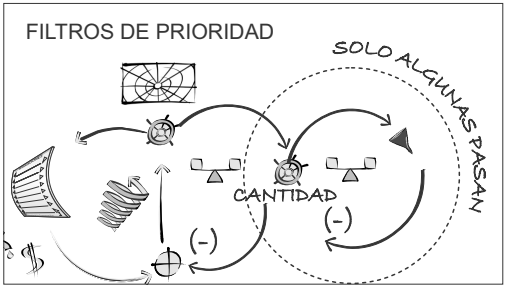
2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

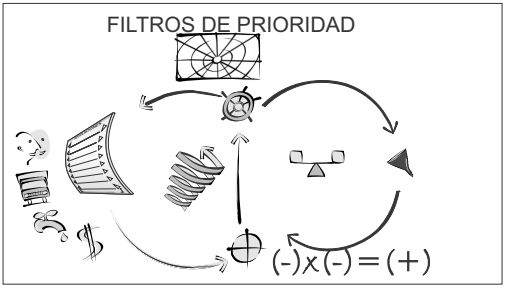
Desborde

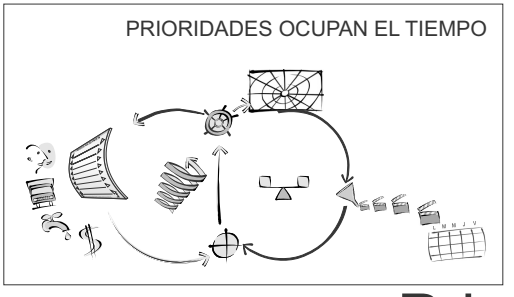






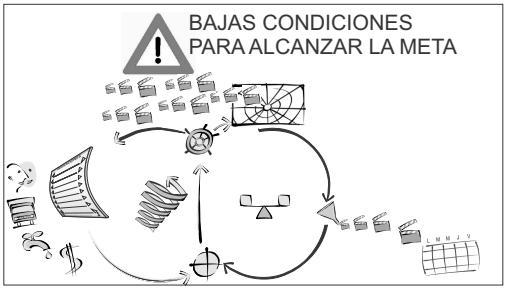


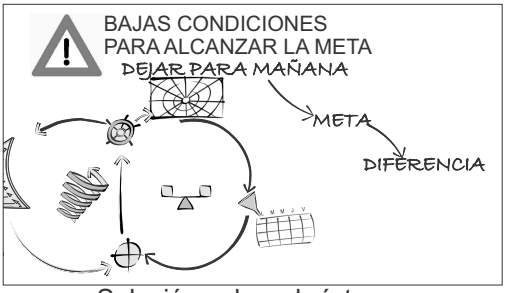




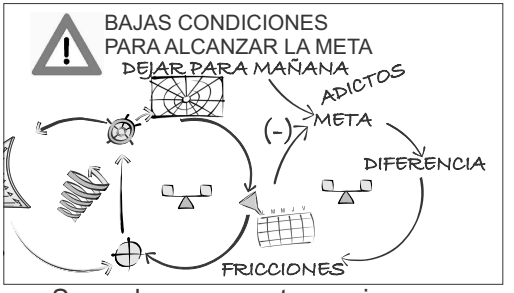
Prioridad

Erosión de las Metas

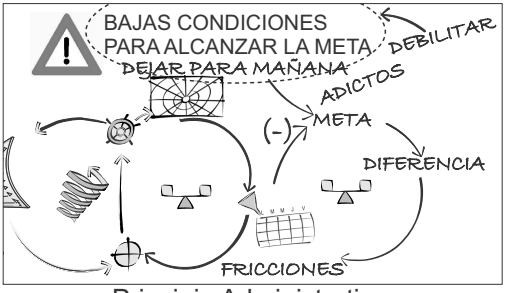




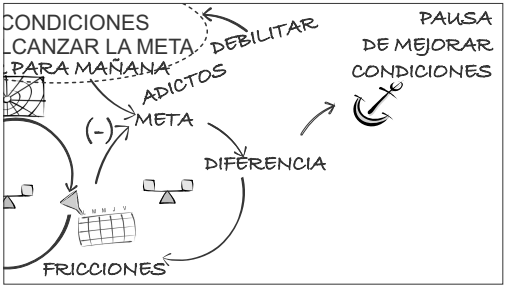
Solución sobre el síntoma

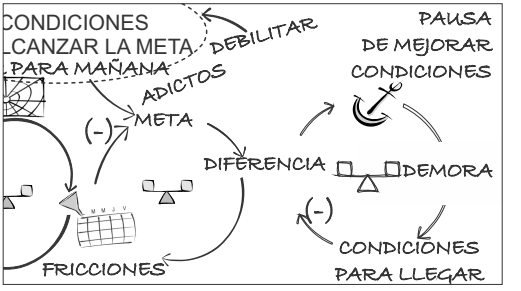


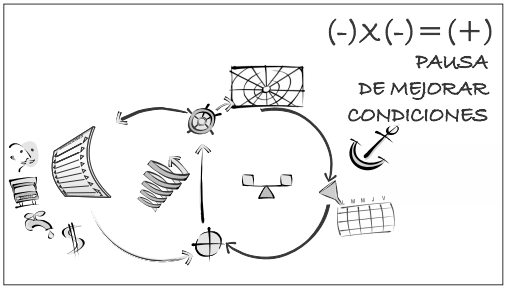
Se vuelve a presentar y reingresa

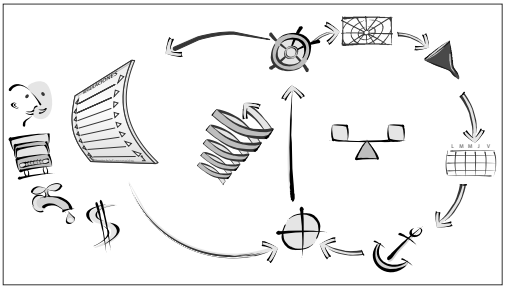


Principio Administrativo



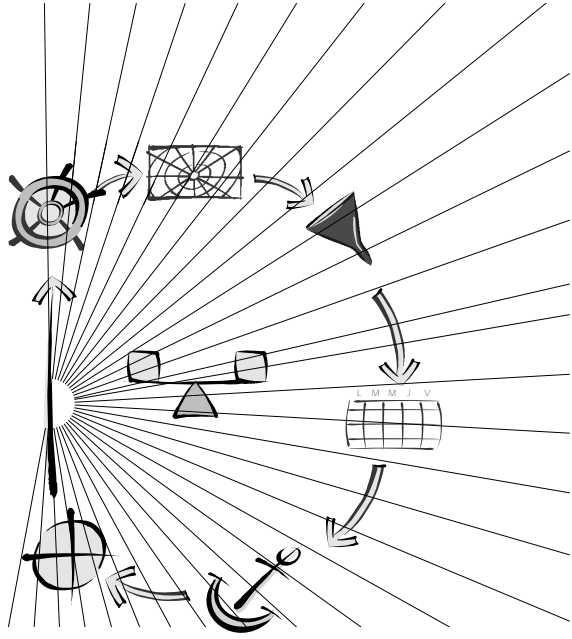






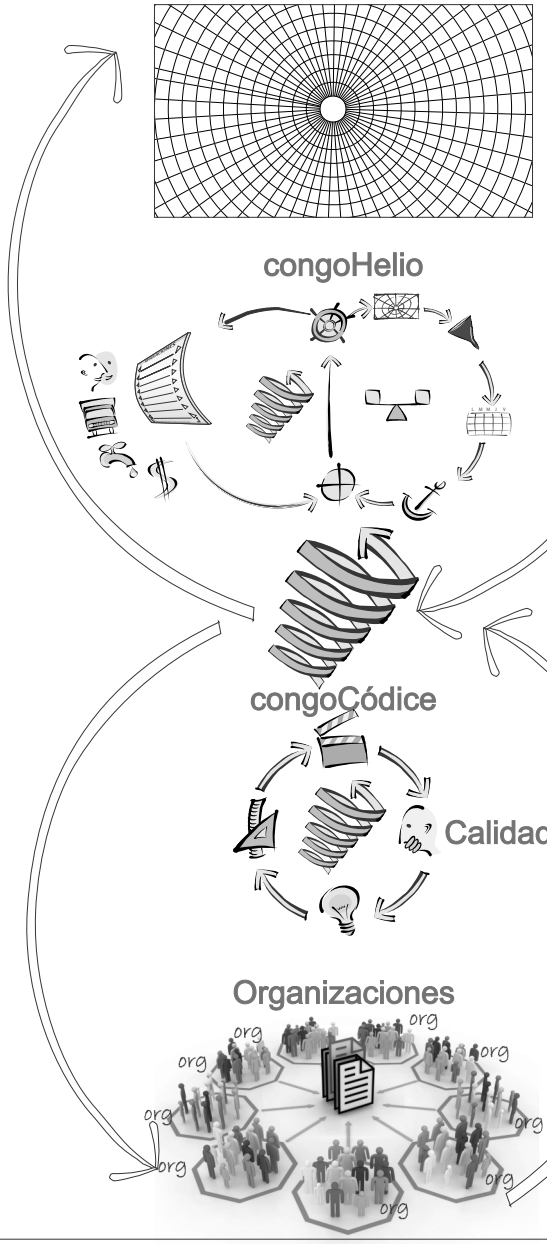
Pausa de Calidad

Estructura de Rumbo, tensión entre ajustar o alcanzar las metas, círculo compensador.



Es artificial, se debe aplicar disciplinadamente hasta que se naturalice

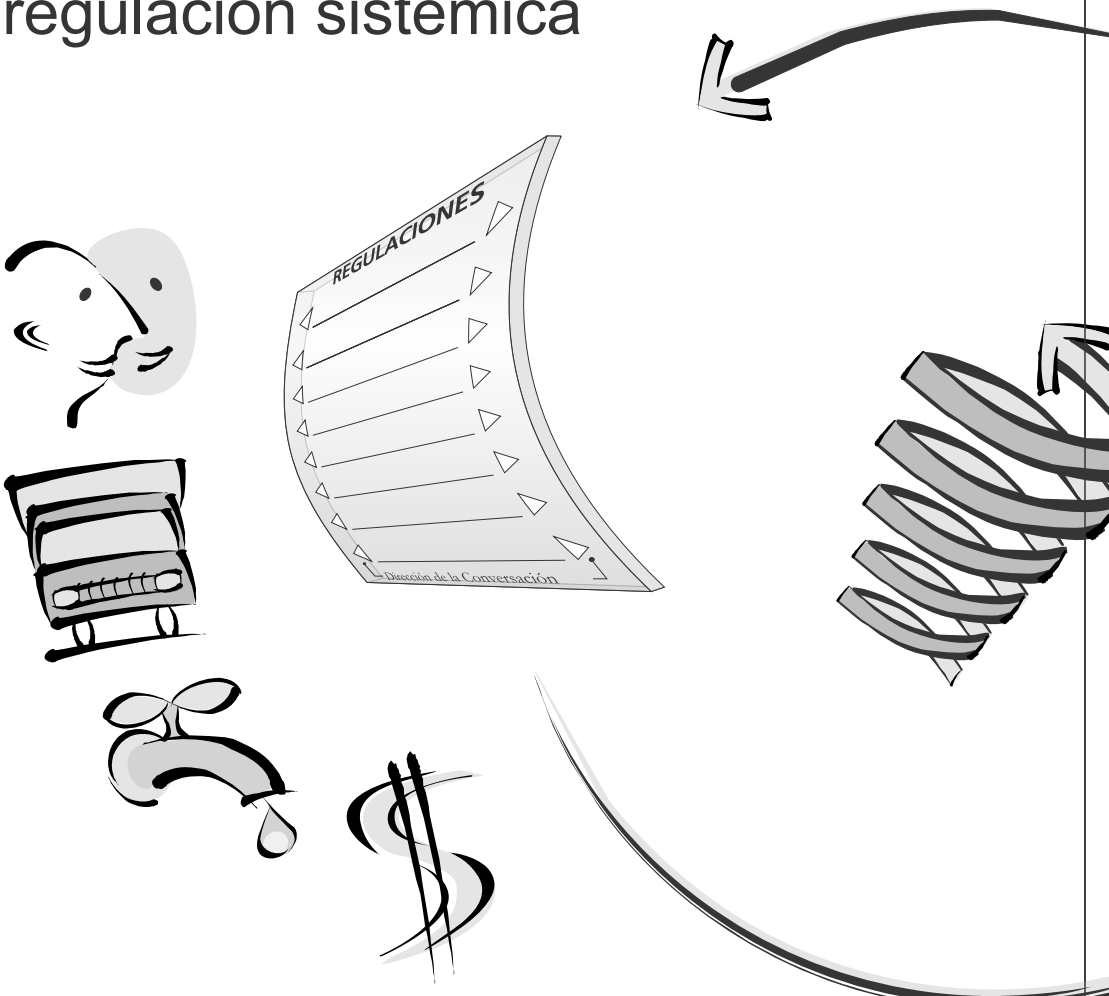
Escenario personal, único e irrepetible



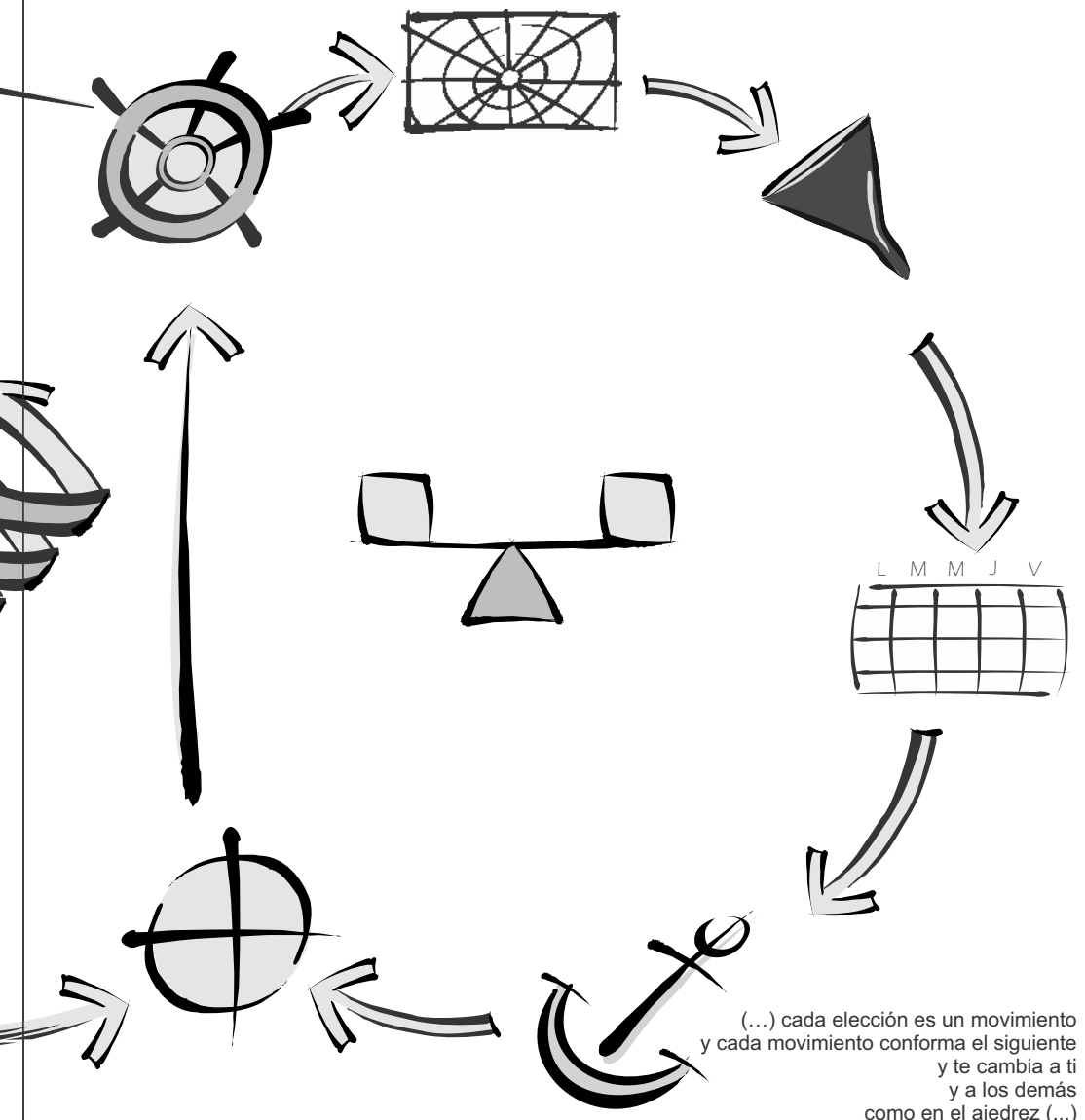
Procedimientos, Normas, Usos y Costumbres

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

Tracción y Rumbo Acopladas
aplicación semanal
regulación sistémica



pensamiento estratégico
dibujar mapas semanales



(…) cada elección es un movimiento
y cada movimiento conforma el siguiente
y te cambia a ti
y a los demás
como en el ajedrez (...)
De la serie Joan De Arcadia, Teoría de Juegos Temporada 2, Capítulo 12.

2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

PARA JUGAR CONGOTIPOS: Se recomienda comenzar por los cuatro (4) mas símples e ir progresando: (1) Proceso Reforzador Positivo, (2) Compensación entre Proceso y Demora, (3) Proceso Reforzador Negativo y (4) Límites del Crecimiento.
Despues solicitá el segundo nivel a congotipos@googlegroups.com

Cada decisión cuenta ☺

¿Querés Jugar?

Elije un CONGOTIPO
Enviá un mail a congotipos@googlegroups.com
En el asunto pone el TIPO por ejemplo:

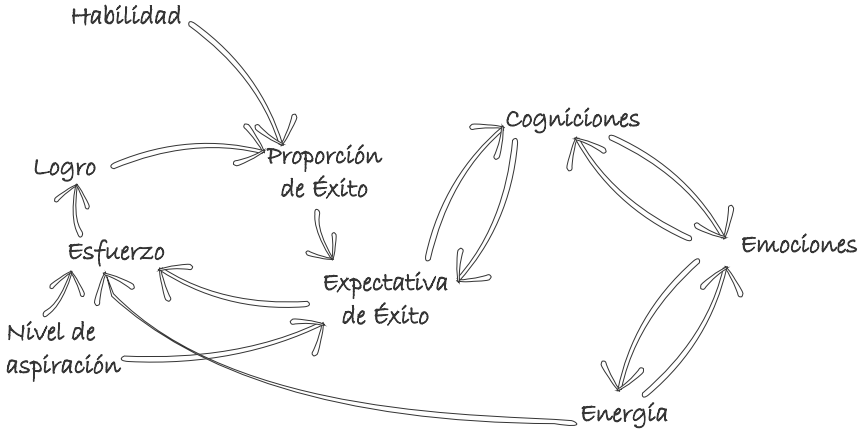
“Círculo Reforzador Positivo"

Como respuesta recibirás el link con la misión.

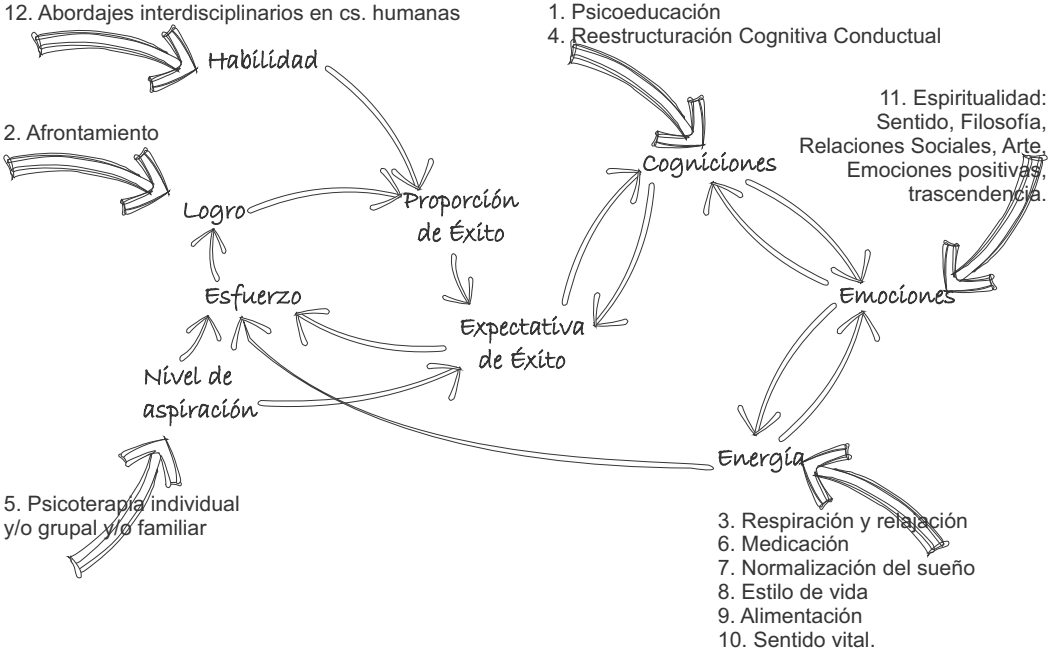
2017 - Luis Sorgentini CC

¿Cómo estamos hoy?

1º logros, 2º cogniciones, 3º emociones, 4º biologia.



El modelo en cuestión consta de cuatro subsistemas: Logro, Cogniciones, Emociones y Energía (o biológico). El subsistema de Logro es el más exterior de todos ellos, a nivel de comportamiento humano, y es el que arrastra en sus efectos al restos de subsistemas, cada uno de ellos más interior. Es en el primer nivel donde se encuentran las mayores posibilidades de intervención, afectando a los restantes sus consecuencias de una forma un tanto automática.

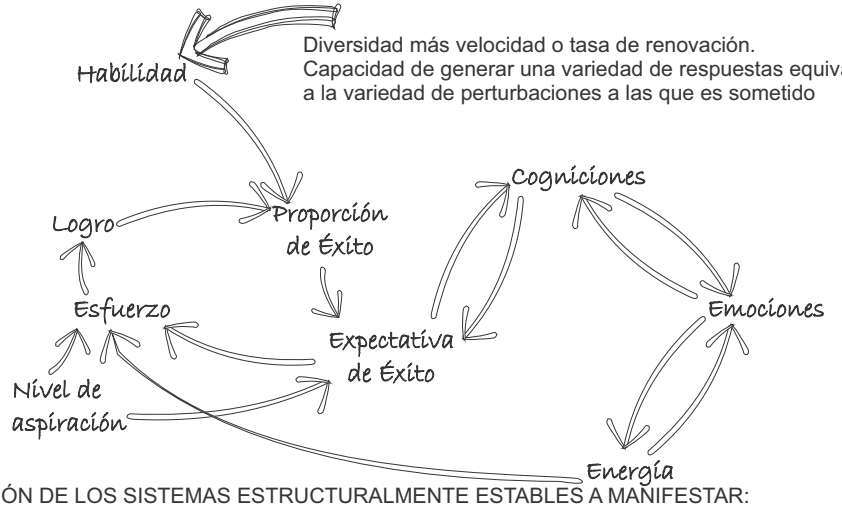


Psicoeducación y reestructuración cognitiva, Red Sanar, Dr. Roberto Ré

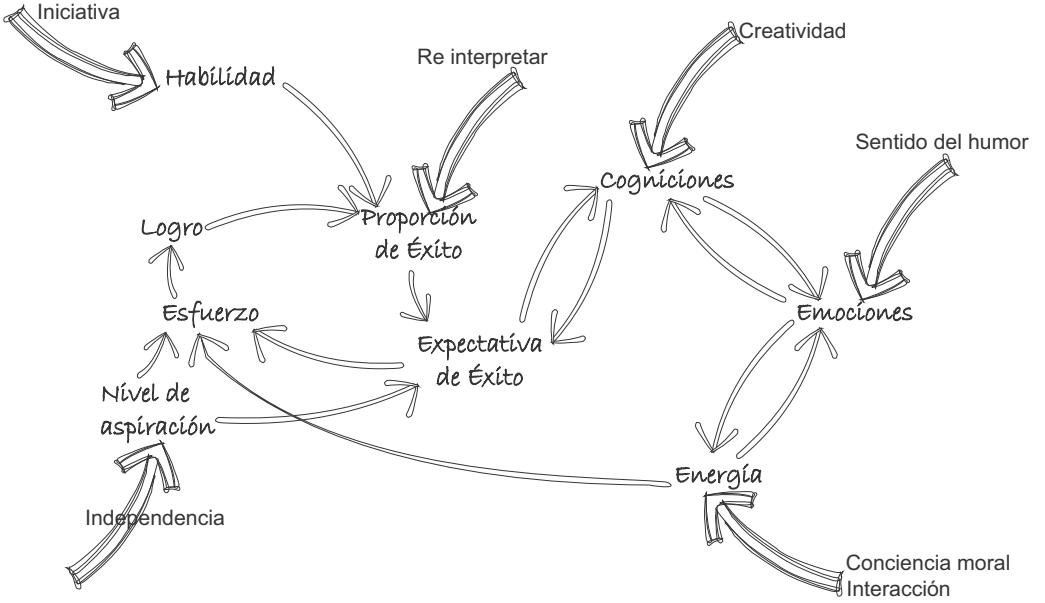
12 Pasos

HISTÉRESIS

Asociación española de metodología de las ciencias del comportamiento, Ps. Carlos camacho



PROPENSIÓN DE LOS SISTEMAS ESTRUCTURALMENTE ESTABLES A MANIFESTAR:
DISCONTINUIDAD (1) *cambios repentinos del comportamiento o de los resultados*
DIVERGENCIA (2) *tendencia de las pequeñas divergencias a crear grandes divergencias*
HISTÉRESIS (3) *el estado depende de su historia previa, si los comportamientos se invierten, conducen entonces a que no se vuelva a la situación inicial.*



2017 - Luis Sorgentini CC creative commons

APÉNDICE

LAS GRANDES TEORÍAS

Estructuralismo funcional. La teoría de sistemas. La teoría de la comunicación. La teoría de la evolución.

LAS NUEVAS LÓGICAS

La cibernética de segundo orden de Von Foerester: pensar sobre el pensar.

La lógica de operaciones de Spencer Brown: distinción, indicación, re-entrada

La lógica polivalente de G. Gunther le permite tratar las consecuencias que se derivan de la existencia de una pluralidad de sistemas que observan y se observan mutuamente.

La autorreferencia supone una sobreabundancia de identidades y diferencias. Al mismo tiempo, el sujeto autorreferente es para sí de múltiples modos, dada la naturaleza relacional de su núcleo originario, y ello implica una extremada sobreabundancia de posibilidades, de modos contingentes en que un sujeto puede ser para sí. Esta estructura relacional queda aumentada cuando se considera que el sujeto autorreferente puede acaparar multitud de interacciones (ver página veintidós) con lo que no es él mismo para transformarlas en relaciones consigo mismo. Por ello, bien puede decirse que el sujeto autorreferente es semejante a un «ingenio» que construye relaciones; unas relaciones que, al mismo tiempo, contribuyen a reforzar la propia identidad de ese sujeto y que lo diferencian respecto a otros sujetos, objetos o situaciones.

AUTOPOIESIS

Es la operación de autorreproduccion de un sistema mediante la que crea su propia estructura y los elementos que lo componen. Es el acto máximo de autorreferencia, que se revela como extremadamente creador. Las tres operaciones autopoiéticas fundamentales corresponden a los tres sistemas más importantes:

i. los sistemas vivos, operación: la vida.

ii. los sistemas psíquicos, operación: la conciencia.

iii. los sistemas sociales, operación: la comunicación

ORGANIZACIÓN

Se entiende por organización a las relaciones que deben darse entre los componentes de algo para que se lo reconozca como miembro de una clase específica. Por ejemplo para juzgar un objeto como silla, es necesario reconocer que ciertas relaciones se dan entre partes que llamamos patas, respaldo, asiento, de una cierta manera tal que el sentarse se haga posible. El que sea de madera con clavos o de plástico y tornillos, es irrelevante para clasificarla como silla. La organización no es un tipo ontológico, real o material, sino que se levanta para un observador y que existe en tanto es observada y descrita como producto de la observación. Por ejemplo un observador ve como organización de la Justicia a la Suprema Corte, separada del delito y combatiéndolo. Otro observador puede ver una organización delictiva que se inserta en la justicia, amparando el delito y promoviéndolo.

SISTEMA

Un sistema es una observación en la que se subordinan todos los aspectos del universo a uno cualquiera de esos aspectos. Siempre el observador distingue lo principal de lo accesorio, relacionando los elementos entre sí, cuya unidad le viene dada por los rasgos de esa interacción y cuyas propiedades son siempre diferentes a los de la suma de propiedades de los elementos del conjunto. El entorno de un sistema es el conjunto de elementos que tienen influencia sobre los elementos del sistema o son influidos por él, aunque no pertenecen al mismo sistema.

ESTRUCTURA
Los componentes y relaciones que concretamente constituyen una unidad particular realizando su organización. Se extiende a la disposición espacial de sus partes, componentes o subsistemas, en un momento dado.

CONFIGURACIÓN
Una configuración es una disposición de la estructura que no es estable o duradera.
Ejemplo: un muñeco articulado puede adoptar algunas configuraciones (poses); una cinta, tiene una estructura molecular que le permite adoptar muchas configuraciones (moños, nudos, lazos).

PROCESO
Cualquier cambio de la estructura. Se llama proceso a cualquier cambio de materia, energía o información en un sistema. Un proceso es también la secuencia temporal de las diversas estructuras de un sistema. El proceso más obvio es la función del sistema: el reloj marca las horas, la radio transmite un noticiero, el ojo ve, la tierna viejecita teje. El jugador planea su estrategia para ganar.

FUNCIÓN
Podríamos decir que mientras un proceso es cualquier cambio de estructura, una función es un cambio que tiene sentido, coherencia, orden. Pero solemos llamar “sentido y orden” a lo que el observador entiende por orden, de modo que la diferencia entre proceso y función puede no tener sentido desde otros puntos de vista, según la escala de tiempo y las circunstancias en que estudiemos los procesos. La Función es un proceso que tiene cierto sentido, orden o coherencia. Hay procesos que “funcionan” para un observador pero no para otros.

PRODUCCIÓN DE SENTIDO
Las conciencias participan observando los sistemas de interacción y de organización que imponen reglas de juego y, a su vez, auto observan restricciones propias de sus sub sistemas de percepción, emoción, pensamiento, motor, etc.

CICLO
Serie de fases o estados por las que pasa un acontecimiento o fenómeno y que se suceden en el mismo orden hasta llegar a una fase o estado a partir de los cuales vuelven a repetirse en el mismo orden: "el ciclo del agua; el ciclo menstrual; el ciclo solar; el ciclo biológico; el ciclo de las estaciones; los ciclos fisiológicos”

PARA QUE EXISTA EL CICLO TIENE QUE HABER UN FLUJO
En un sistema en estado estacionario, el flujo de energía a su través acarreará al menos un ciclo material en el sistema. Por ejemplo el ciclo del agua en la biósfera creado por el pasaje de energía solar:

agua del mar → nubes → lluvias y nevadas → arroyos y riachos → ríos → mar

Es el paso (flujo) y no el aporte de energía lo que genera el ciclo. Para la existencia del ciclo es tan importante la provisión de energía solar durante el día como el ceder calor al sumidero (espacio extraterrestre) durante la noche. De lo contrario, a medida que transcurre el tiempo, toda el agua se evaporaría o se congelaría y el ciclo se interrumpiría. El paso de energía organizó el agua de la biosfera en un ciclo con una estructura mucho más compleja que la que hubiera tenido en estado líquido en los mares, o vaporizada en enormes nubes, o congelada. La organización se debió al acople del flujo del calor de la fuente (Sol) al sumidero (espacio) con el flujo de agua a través de las distintas etapas (mar, nubes, lluvia, ríos etc.)

Este hecho fue señalado por Alan M. Turing que lo expresó: “Cuando los flujos se acoplan pueden dar origen a fenómenos morfogenéticos” (o sea, todos los procesos que hacen que algo cambie de forma, incluida la Tierra). "Identificar" flujos es tarea de un observador“

PARA QUE EXISTA EL FLUJO TIENE QUE HABER UN DESEQUILIBRIO

La tendencia de la naturaleza a cancelar las diferencias a través de flujos que restablecen el equilibrio origina fuerzas. Un flujo es un desplazamiento de algo de un lugar a otro (agua, glucosa, electrones, calor, automóviles, personas, bienes, dinero, etc.).

DEMORAS

Las demoras entre actos y sus consecuencias están por doquier. Invertimos ahora para cosechar un beneficio en el futuro distante; contratamos a una persona hoy pero pueden pasar meses hasta que sea plenamente productiva; comprometemos recursos en un proyecto nuevo sabiendo que pasarán años antes que resulte provechoso. Pero las demoras a menudo pasan inadvertidas y conducen a la inestabilidad, ya que al no evaluar correctamente el tiempo de espera, se abandona o se insiste en reiteraciones que finalmente se acumulan en forma explosiva.

COMPENSACIÓN

Estabilidad y resistencia. Un sistema compensador es un sistema que busca la estabilidad. Si nos agrada la meta del sistema, seremos felices, de lo contrario, todos nuestros esfuerzos para cambiar la situación quedarán frustrados, hasta que podamos cambiar la meta o debilitar su influencia. Hay procesos compensadores en todas partes. Subyacen a toda conducta orientada hacia una meta. Los organismos complejos como el cuerpo humano contienen miles de procesos de realimentación compensadora que mantienen el equilibrio. Estos conceptos nos sirven para explicar cómo hace un gato para seguir siendo gato: si tratáramos de calentarlo, él disiparía mas calor; si tratáramos de enfriarlo, temblaría y se movería para mantener su temperatura: si le diéramos poco agua, orinaría menos; si le diéramos mucha, orinaría más. Y así, cualquier perturbación provocaría reacciones que tenderían a llevarlo de nuevo a su estado estacionario. La sociedad semeja organismos complejos porque también tiene miles de procesos de realimentación compensadora. En un sistema compensador la autocorrección procura mantener una meta u objetivo. Llenar el vaso de agua es un proceso de equilibrio donde la meta es el vaso lleno. Contratar nuevos empleados es un proceso compensador con la meta de tener determinada fuerza laboral. Conducir un coche y mantenerse erguido sobre una bicicleta también son ejemplos de procesos compensadores, donde la meta consiste en enfilar hacia el rumbo deseado.

PRINCIPIOS DE DISEÑO INSTITUCIONAL✳

Marco de análisis y desarrollo (IAD / Institutional Analysis and Development). Conclusión: •En el juego de la confianza tanto el inversionista como el fideicomisario establecieron un comportamiento cooperativo mejor que el predicho por la teoría que se basa solo en beneficios monetarios. •El nivel de confianza y reciprocidad logrado en el juego de la confianza depende de muchos factores asociados a la posición de los sujetos, la información y las sanciones disponibles. •Cuando los N participantes en el dilema de los comunes estaban aislados e incapaces de comunicarse, ellos abusaban del fondo común de recursos. •Los participantes aprovecharon la oportunidad para discutir la forma en la que entendían el juego y como sus acciones afectaban a los resultados con ello establecieron una estrategia conjunta. •La mayoría de los individuos pudieron establecer promesas y cumplirlas. •Si los acuerdos se rompían había indignación así como reprimendas y establecieron sanciones cuando eso se acordó. •Con estas condiciones se alcanzaron resultados próximos a lo óptimo. •Estas condiciones chocan con la predicción de la teoría de juegos que se encarga solo de beneficios monetarios.

DISPOSITIVOS

Un discurso da origen a dispositivos a partir de los cuales legitima y legaliza su práctica. Los dispositivos pueden ser tanto elementos materiales (Pirámides, Catedrales, Sahumerios, Péndulos, Telescopios, Microscopios, Rascacielos, Satélites, Cronómetros, etc.) como regularidades (reglamentos, leyes, procedimientos administrativos, ritos, procesiones, bailes, etc.). Los dispositivos ligan lo abstracto y lo concreto. La naturaleza del dispositivo es esencialmente estratégica.

✳Fuente: Estudios de Ostrom, Elinor, (2005) GOBERNANZA DE LOS RECURSOS PREMIO NOBEL DE ECONOMIA. Los sistemas auto organizados con frecuencia incorporan varios dilemas que contradicen muchas de las predicciones.

PRODUCTOS CONGO

Se trata de productos de culto para entrenamiento en decisiones sistémicas. Para reducir la complejidad del entorno, nuestros sistemas psíquicos deben aumentar la propia complejidad, aumentando el número de respuestas posibles a la incertidumbre del entorno. Los productos Congo, son dispositivos para la complejidad. Se trata de una tecnología en comunicación, capaz de comunicar con una finalidad objetiva el problema de la complejidad.

congoHELIO

Es una cartografía para representar el escenario semanal. Sobre el Congohelio se construyen sistemas evolutivos tratando de sostener el rumbo hacia los objetivos. Considera que no existe una realidad única, sino una pluralidad de realidades construidas mediante observaciones.

congoMITOS

Ofrece una galería de historias en la primera parte, que luego son expresadas sistémicamente en la segunda parte caratulada como “Obra en Construcción” en la qué, desde el comienzo de modo paradójico se incluye al lector. En la tercera parte caratulada cómo “Sinécdoque” se produce una re entrada del todo en la parte lo que crea paradojas prohibidas en los principios de la lógica (*Principia mathematica Bertrand Russell y Alfred North Whitehead*) pero que a partir de las demostraciones de Gödel de la existencia de proposiciones indecibles en todos los sistemas formales, comienza a admitirse la existencia de paradojas que funcionan, algunas son tratadas en la última parte del libro, caratulada como “Desparadoja”, donde el lector, que siempre lo fue, emerge como protagonista principal.

congoCODICE

Códigos en movimiento. Para la administración objetiva y la gestión con otros (intersubjetiva) se circula en ciclos de mejora continua. Cualesquiera sean los procedimientos, normas o usos y costumbres de la organización, la aplicación de mejora continua o calidad total ofrece la oportunidad de que evolucionen, mediante ciclos de creación, revisión y aprobación (variación, selección y estabilización). Si consideramos al ser humano externo a los sistemas sociales que aparecen con cualquier esbozo de comunicación, durante la dinámica de las organizaciones, cada ser humano que participa cumpliendo roles interrumpe los protocolos cuando el discurso entra y sale de la conciencia. Son instancias en los que deja de ser social para ser personal en un diálogo consigo mismo que puede quedar clausurado, sin comunicar. Constituyendo una de las características más perturbadoras para las organizaciones. La organización condiciona moralmente a los miembros y los vigila para controlar la corrupción. Aquí surge una paradoja, el miembro tiene que ingresar al sistema con sus propios valores y a la vez tiene que cumplir con las normas de la organización. La calidad total tiene la misión de trabajar circularmente el desarrollo mutuo en armonía con la biósfera.

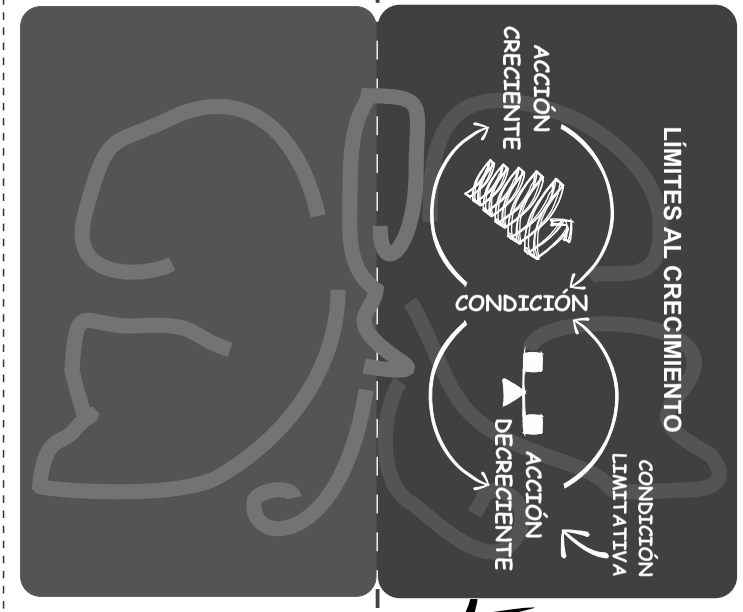
congoESFERAS

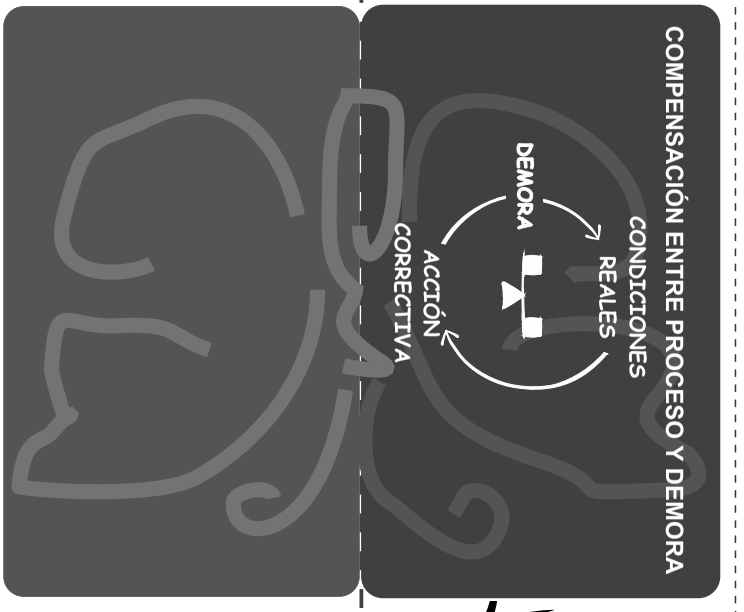
En las esferas se produce la interacción que regula flujos de: materia, energía e información. Las esferas que materializan esos flujos son: insumos, herramientas y comunicación, respectivamente.
Hay un comodín o cuarta esfera, el dinero o medio de cambio, funciona como un comodín para acceder a las tres anteriores. Se administra en una caja chica. Por la dinámica sistémica es igualmente válido decir que uno regula las esferas o que las esferas nos regulan. Se las modela por separado porque tienen distinta dinámica. Los insumos se gastan, las herramientas están disponibles por hora y las conversaciones son de altísima complejidad de interacción.

congoTIPOS

Práctica lúdica dirigida al problema de la complejidad. La complejidad no es una propiedad o adjetivo, sino un concepto multidimensional que depende del observador. Alude a la multiplicidad de relaciones posibles. Existen muchas posibilidades diferentes, capacidad de relación y capacidad de selección, incluye el azar y la improbabilidad. Es dinamismo que no puede detenerse nunca y es irreversible.

2017 - PROF. LUIS SORGENTINI - CC ATRIBUCIÓN-COMPARTIR IGUAL 4.0 INTERNACIONAL
Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI)
Corredor Productivo Turístico Cultural Italia Argentina para el Desarrollo Local, Regional y la Internacionalización del Territorio, Universidad Nacional de La Plata, Cátedra Libre (CPTCIA DLR IT UNLP CÁTEDRA LIBRE)
Facultad de Periodismo y Comunicación Social UNLP, Cátedra de Tecnologías en Comunicación





dorso | doblar | frente

dorso | doblar | frente

Naipes CONGOTIPOS, juego de Rol Narrativo, culto y cambio cultural.
Técnicas que Donella Meadows precipita en *"Los Límites del Crecimiento"* informe al Club de Roma y Peter Senge aplica a las organizaciones.
Instrucciones en congohelio.blogspot.com

CONGOTIPOS
LA SECTA DEL CONGOHELIO
inicia